

А3 постер!
ИГРОМАНИЯ
о компьютерных играх
РУКОВОДСТВА
ПРОХОЖДЕНИЯ
ТАКТИКА
Демиурги
Patrician II
Атлантида III
Civilization III
Stronghold
Mystery Of The Druids
Aliens Vs. Predator 2
И ДРУГИЕ!
www.igromania.ru
№01(52) 2002
176 страниц!
РУССКИЙ DOOM III: KREED
Создание уровней для SERIOUS SAM
На операционном столе COMMANDOS 2
КИНО на Geforce2MX с TV-Out
МАКСИМУМ ОТ MAX MAX МАКСИМУМА
Более 30 обзоров
Демиурги, Aliens Vs. Predator 2, Civilization III, Empire Earth, Myth III, Patrician II, Return to Castle Wolfenstein, Stronghold, Wizardry 8 и многое другое!
Журнал для настоящих геймеров
Обложка: Warlords Battlecry II. Персонажи на обложке: Демиурги.
ISSN 1560-2583
9 771560 258002

Цитадель
Орда 2

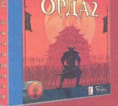


История Семиречья продолжается на новых 12-ти картах. Наши герои поведут свои армии через безлюдную и бесплодную землю драконов, еще более устрашающую землю теней, и даже подземный мир к цитадели Теймура.

Новое в игре:

- Поддерживается импорт законченных игр из "Орды: Северный ветер"
- Появились новые здания: голубятня, каменные лаборатория, завод, конюшня...
- Станут доступны новые юниты, в том числе арбалетчики, воины с палицей, копьем, башни стреляющие ядрами. Появятся юниты, вооруженные двумя типами оружия, например: арбалетом и мечом.
- Мир "Орды" оживят новые обитатели: драконы, крокодилы, скорпионы, джины... Драконы больше не будут отсиживаться в своих пещерах. Они будут активно сражаться с людьми, а иногда и помогать им, исполняя роль летающих огнедышащих юнитов.
- Новые ландшафты: пустыни, горы, вулканы, пески, пещеры (подземный мир), населенные необычными тварями, монстрами и усеянные множеством неожиданных препятствий.
- Сохранится возможность играть по E-mail. Игрок записывает свою игру и отправляет save по почте противнику.





Системные требования:

Компьютер	IBM PC или 100% совместимый
Операционная система	Windows 95/98/2000/XP
Процессор	Pentium 200 MHz и выше
Оперативная память	32 Мб и выше
Видео карта	2МБ памяти, 16-bit цвет, 800x600
Привод CD дисков	8-ми скоростной
Место на жестком диске	250 Мб
Звуковая карта	любая полностью совместимая с DirectX (не гарантируется удовлетворительная работа на ESS 688, ESS 1868, ESS 1869)
Дополнительное ПО:	DirectX 7

По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: market@buka.com
Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru



ИГРОМАНИЯ

Приветствую! Со второй половины ноября на прилавки магазинов народов мира хлынул неконтролируемый поток бесчисленных игровых новинок. Поначалу вы старались следить за происходящим и держаться в курсе событий, но — каждый день на прилавках вспыхивают все новые и новые названия, но — некоторые вам известны, в то время как о других вы слышите вообще впервые, но — продавцы уже сами запутались и не способны посоветовать ничего умнее "крутая стратегия, покупай", но — выходящие игры не только относятся ко всем возможным жанрам, но и варьируются по уровню качества, причем спектр варьирования сколь угодно широк. Декабрь — поток усиливается, новинки множатся, ориентироваться еще проблематичнее. Иногда в темном лесу проще: там спасает компас. Ладно, здесь тоже не все так плохо: компьютерно-игровые журналы предназначены в том числе и для того, чтобы позволить вам четко ориентироваться в массе всего того, что появляется на свет.

И стоит ли удивляться, что нынешний номер содержит самый большой рецензионный блок "Rulezz&Suxx" за всю историю существования журнала! Мы постарались обозреть абсолютно все компьютерные игры, которые появились в российской продаже в период от середины ноября и до момента ухода журнала в печать, и если чего-то в журнале нет, значит, успеть это охватить было невозможно по времени.

В следующем номере "Rulezz&Suxx" также будет не самых скромных размеров. А вы тем временем можете поразмыслить над тем, насколько вам нравится развернутый всеохватывающий "R&S" и оправданно ли нам развивать его и дальше.

Речь зашла о следующем номере... Вообще — в нем много чего интересного будет. Во-первых, хит-парад "Лучшие игры 2001 года", где будут объявлены лучшие хиты минувшего года (по жанрам) плюс названы победители в таких номинациях, как "самая атмосферная игра", "лучшая по графике", "наиболее революционная", "самая кровавая" и так далее.

Во-вторых, состоится коронование победителей по конкурсу "Лучшая карта для Counter-Strike". По ряду объективных причин мы все же решились заставить вас еще немного подождать и переложили финал на следующий номер. Подробности, как обычно, в "Мозговом штурме".

В-третьих, намечены некоторые дополнительные конкурсы, которые по понятным причинам не поместились в нынешний номер.

Но вернемся к настоящему. А возвращаясь к настоящему, я хочу поздравить вас всех с тем, что в "Мании" наконец-то появился полноценный постер. Вы уже заметили, я полагаю. И рассмотрели со всех сторон. Постер посвящен грядущему российскому экшену Kreed, о котором вы можете прочесть массу всего интересного в "Территории разлома". И, конечно же, календарь на 2002 год, который в хозяйстве всегда пригодится.

И последнее. В прошлом месяце несколько страниц журнала пострадало по вине типографского сбоя. Мы к произошедшему не причастны, но ситуации это, конечно, никак не меняет. Сильнее всего досталось рубрике "Deathmatch", в которой накрылось две страницы. Сейчас мы перепечатали те ее фрагменты, которые оказались нечитабельны. Остальные баги были, по счастью, менее критичны, так как не привели к потере текста. Искренне надеюсь, что подобных "радостных" событий больше не произойдет.

На этом все — читайте журнал. Желаю вам в Наступившем всего того, что вы сами хотели бы себе пожелать, и, конечно же, как можно больше классных интересных компьютерных игр.

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromania.ru)*
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Алексей Бутрин *(boot@igromania.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromania.ru)*
Федор Усаков *(fedor@igromania.ru)*
Дизайн и верстка
Роман Несмелов *(romis@igromania.ru)*
Илья Галиев *(jb@igromania.ru)*
Евгений Дубовик *(FusionM@igromania.ru)*
Программист сайта и компакт-диска
Денис Валеев *(dionis@igromania.ru)*
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова *(lado@igromania.ru)*
Системный администратор
Mad! Divoff *(xvs@igromania.ru)*
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sobaka.igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*
Корректор
Изабелла Шахова *(burivuh@igromania.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакаев, Константин Сачков

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(danja@igromania.ru)*
тел./факс **975-7409**, тел. **975-7410**
reclama@igromania.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. **(095) 975-7409, 975-7410**
e-mail: ***editor@igromania.ru***
сайт: ***www.igromania.ru***

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy. Finland
Печать компакт-диска: "Apk систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com,
www.arkcd.com.

Тираж 42.500.

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Внекомпьютерные игры

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА 114-121

ИНТЕРНЕТ 122-131

АНТИХАКЕР 132-133

САМОПАЛ 134-136

ВСКРЫТИЕ 136-139

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ 140-141

МАТРИЦА*ПЛЮС* 142-149

КОДЕКС 150-151

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 152-159

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ 160

ЮМОР 162-163

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 164-171

ПОЧТА "МАНИИ" 172-175

ЖУРНАЛЫ ПОЧТОЙ 176

РЕКЛАМА В "МАНИИ"

Обложка:

В номере:

Новостной Меридиан

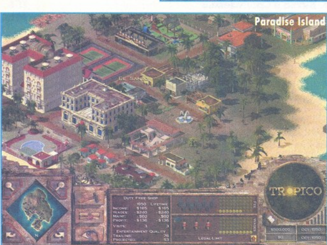
Игры

Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru

Фидель, не отвлекайтесь!

Господин El Presidente, для вас снова есть работа. Что-то прогнило в вашей банановой республике, так что будьте любезны, разберитесь.

В январе 2002 года грядет долгожданный аддон к экономической стратегии Tropico под подзаголовком Paradise Island. Впрочем, рай раю рознь. Хотите счастья и процветания для своего народа, займитесь развитием туризма (благо в "довеске" к Tropico туризм играет чуть ли не ключевую роль). Хотите пополнения личного счета в швейцарском банке, наслаждайтесь эксплуатацией и бесчеловечным угнетением трудящихся. На случай восстаний стройте военные форты и возводите ГУЛАГи. И будьте готовы к стихийным катаклизмам и эпидемиям — разработчик подкинет их достаточно много для того, чтобы вы, El Presidente, не расслаблялись на работе. Кстати, о разработчике. На смену PopTop Software пришла BreakAway Games, компания поменьше, но вполне способная справиться с поставленной задачей — порадовать поклонников Tropico.

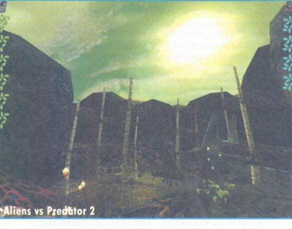


Paradise Island

Новички смогут просто наблюдать за играми профессионалов, сидя молча и не вмешиваясь.

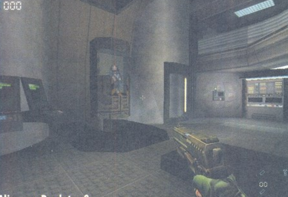
Aliens vs Predator 2 причислен к лику святых

Компании Sierra и Fox Interactive, а также Профессиональная Лига Кибератлетов (CPL) объявили о том, что фантастический шутер Aliens vs Predator 2 принят в качестве очередной официальной игры турниров CPL. То есть фактически поставлен в один ряд с непревзойденными Counter-Strike и Quake 3 Arena, причислен к лику святых. Мало, понимаете ли, сейчас выходит хороших 3D Action да чтоб с приличным мультиплеером, а на безрыбье... ну сами знаете. Уже в декабре прошлого года состоялся первый чемпионат CPL, посвященный исключительно Aliens vs Predator 2, призовой фонд составил 60 тысяч долларов. Победитель уехал домой на новеньком Ford Focus. Не такие уж они плохие парни, эти Хищник и Чужие...


Aliens vs Predator 2

MTG выходит в онлайн

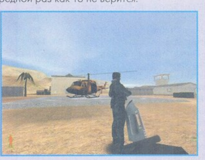
Блок MTG находится во второй половине номера, но обойти вниманием данную новость было невозможно. Компания Wizards of the Coast объявила о своей второй попытке превратить популярнейшую карточную игру в компьютерную забаву. Проект носит название Magic The Gathering Online, его создание поручено американскому разработчику Leaping Lizard Software Inc., а запуск намечен на весну. Правила те же, хотя с онлайновыми особенностями — продавать и обменивать придется виртуальные карты, и подержать в руках собранную колоду не удастся. В планах Wizards of the Coast создание онлайнового сообщества MTG'шников, собирание их в лиги и проведение чемпионатов.


Aliens vs Predator 2

СРОЧНОВНОМЕР

Project IGI 2 больше не секрет

Дэвиду Джонсу, бывшему солдату подразделения SAS, покой только снится. Норвежцы Interloop Studios больше не отнекиваются от того, что в поте лица трудятся над Project IGI 2: Covert Strike, а значит, вновь прозвучала команда "В ружье!" и Джонсу пора собираться в дорогу, спасать мир от террористической нечисти. Маршруту обзавидуется любой искушенный турист-экстримщик: Россия, Ливия, Китай и другие точки для тех, кто любит погорячее. Глобальных изменений по сравнению с первой частью ждать не следует: чуть-чуть подправят графику, разнообразят локации, пополнят и без того нехилый арсенал — и в бой! Главное нововведение — многопользовательский режим, ориентированный на командную игру. В очередной раз Counter-Strike грозят позорным забвением, и в очередной раз как-то не верится.



"Project IGI 2 будет необычайно сильной игрой с приводящей в восторг сюжетной линией", — заявил один из директоров Interloop Studios Хеннинг Роклинг. Скромнее надо быть, господин Роклинг.

Выход Project IGI 2 намечен на второй квартал 2002 года. Издавать игру на этот раз будет не Eidos Interactive, а Codemasters. В Codemasters на Project IGI 2 делают большие ставки и надеются с ним хотя бы приблизительно повторить феноменальный успех Operation Flashpoint.

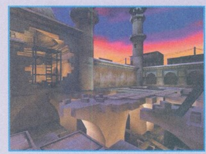
Новое дитя GSC Game World

Невозможно не удивляться плодовитости украинской компании GSC Game World. Считай, каждый квартал они анонсируют новый проект. И когда только старые разработки успевают завершать? Новое дельное начинание GSC Game World — походовая стратегия с рабочим названием Arlandia (вы уже, наверное, заметили, что талантливые украинцы любят жанровое разнообразие). Ориентировочное русское название — **"Заклинатели земель"**. Изначально игрок выступит в роли вождя небольшого племени, но постепен-

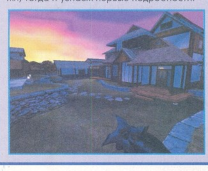
СРОЧНОВНОМЕР

Дожили до No One Lives Forever 2

Кейт Арчер возвращается на службу. Корпорация LithTech во время демонстрации возможностей Jupiter System, отличного набора инструментов для создания компьютерных и видеоигр, показала видеоролик, позволивший по достоинству оценить графические красоты No One Lives Forever 2: The Operative. Сиквел лучшего шпионского шутера на все времена пока не анонсирован официально, и многое еще может измениться, но главное... главное, что NOLF 2 быть! Ходили тут одно время слухи, мол, бесперспективная разработка, закрыли ее давно...



Невозможно догадаться, какие приключения выпадут на долю Кейт Арчер во второй части. Ролик дал понять, что она побывает в Японии, Индии и других экзотических местах, но еще рано говорить о нововведениях. Скорее всего, анонс игры не за горами, тогда и узнаем первые подробности.



но, исследуя науки и магию, осваивая новые земли и воспитывая могучих героев, способен дорасти до правителя могучего волшебного королевства. Сдается, все это мы уже где-то видели, хотя, вероятно к моменту релиза —



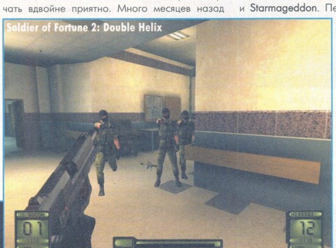
а он намечен на 2003 год — игра обретет собственное лицо и шарм.

В Камелоте праздник

Успех онлайновой ролевой игры Dark Age of Camelot (читайте обзор ***в рубрике "Интернет"*** этого номера журнала) превзошел все ожидания ее создателей. Буквально за пару недель игра, погружающая нас в средневековый фэнтезийный мир, основанный на легендах о короле Артуре и его рыцарях Круглого стола, привлекла свыше 100 тысяч подписчиков. Дебют Dark Age of Camelot оказался успешнее стартов таких популярных MMORPG, как Ultima Online, EverQuest и Asheron's Call. Проект Mythic Entertainment удостоился звания "самая быстропродаваемая онлайновая игра". Интересно, кто побьет рекорд Dark Age of Camelot? World of WarCraft? Star Wars Galaxies? Поживем — увидим.

Плох солдат без мультиплеера

Нет, все-таки неожиданные подарки получать вдвойне приятно. Много месяцев назад



Raven Software популярно и доходчиво объяснила фанатам "Солдата удачи", что в Soldier of Fortune 2: Double Helix мультиплеера не будет. Мол, не серчайте, все силы бросили на сингл, так что "мультик" не сдюжим. Фанаты поворчали-побурчали да и успокоились.

И вдруг в один прекрасный день Activision объявляет, что в Soldier of Fortune 2 нашлось место для двух мультиплеерных модов: Free for All и Team Deathmatch. Выбор оружия для сетевой забавы пока колеблется между 12 и 14 видами, количество комбинаций моделей и скинов переваливает за сотню. Ну и для пущей радости разработчики сделали мультиплеерный код простым в обращении и удобным для всевозможных модификаций. Неужели иногда создатели игр думают не только о своей выгоде, но и о простом геймерском счастье?

Метаморфозы Sigma и Starmageddon

Вы не заметили, что в последнее время разработчики столкнулись с нехваткой ярких, запоминающихся названий для своих шедевров? Казалось бы, человеческий язык насчитывает миллионы слов, а им, разработчикам, все одно и то



же подавай. Earth, Eden, Paradise, Forever, Project — эти словечки используются постоянно. В результате названия стали объектом судебных разбирательств, и вот первые плоды дележки имен. Нет больше стратегий Sigma и Starmageddon. Первая торжественно переименована в Impossible Creatures, вторая — боже, какая пошлость — в Project Earth (название придумано специально для американского рынка, европейцы получат Starmageddon под старой фамилией). Превью, посвященные обеим играм, остаются в силе, старые названия временно выводятся из обращения.

Кстати, изменилось название и непрямого продолжения Shogun от Creative Assembly. Их новая стратегия была анонсирована как Crusader: Total War, однако по причине того, что временные рамки игры не ограничиваются эпохой крестовых походов, ее переименовали в Medieval: Total War.

Игры в солдатиков

Воображение рисует дивные картины: все войны закончены, военные конфликты решаются с помощью сетевых баталий. На чьем счету больше фрагов, тот и победил. Похоже, руководство американской армии тоже подумывает об этом. Иначе зачем бы US Army вызвалась финансировать создание сразу двух игр, военных стратегий в реальном време-

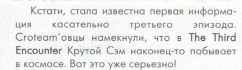
ни. Выполнить заказ в добровольно-принудительном порядке взялись **Институт творческих технологий (IST)**, **Sony Pictures ImageWorks**, **Pandemic Studios** и **Quicksilver Software**. Одна игра, **C-Force**, изготавливается для консолей, вторая, **CS-12** (хм-м-м-м, какая-то аббревиатура знакомая), для персональных компьютеров. Американская армия не только полностью профинансирует создание двух игр, но и снабдит разработчиков всей необходимой информацией.

"Педагоги понимают, что большинство молодых людей сегодня играют в компьютерные игры", — с видом Макаренко XXI века заявил директор ICT **Ричард Линдхейм**. — *"Значит, игровой рынок можно использовать для реального обучения"*. Разработка обеих игр займет порядка двух лет.

Serious Sam не успел на Рождество

Возможно, читая этот — январский — номер "**Мании**", вы периодически прерываетесь для того, чтобы пройти очередной уровень **Serious Sam: The Second Encounter**, и мы очень рады за вас. Это означает только одно: слухи о переносе даты релиза The Second Encounter не подтвердились. Тем не менее, из надежных источников стало известно, что ловля багов и исправление глюков потребовало у **Croteam** немного больше времени, чем они рассчитывали. Ребята старались, но не успели. Выход второго эпизода, посвященного жизни и удивительным приключениям Сэма Стоуна, перенесен на весну 2002 года. В Великобритании, правда, по-прежнему принимают предварительные заказы на игру и обещают получить ее, горяченькую, 18 января, но слухи о переносе релиза комментировать отказываются.

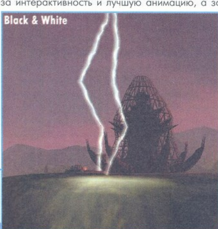
Serious Sam: The Second Encounter



Кстати, стала известна первая информация касательно третьего эпизода. Croteam'овцы намекнули, что в **The Third Encounter** Крутой Сэм наконец-то побывает в космосе. Вот это уже серьезно!

Max Payne и Black & White впереди планеты всей

В Лондоне состоялась ежегодная церемония вручения премий **Британской академии кинематографического и телевизионного искусства (BAFTA)**. Уважаемые академики не обошли своим вниманием и область интерактивных развлечений. Лучшей игрой для PC выбрали **Max Payne**, **Black & White** заработала две награды — за интерактивность и лучшую анимацию, а за музыкальное оформление памятный вымпел получили создатели **Shogun Total War: Warlord Edition**. Выбор академиков практически совпадает со списком победителей сентябрьского шоу **ECTS** и еще раз подтверждает расхожее мнение: Max Payne и Black & White — лучшие компьютерные игры 2001 года.


Black & White

BattleTech 3025 отправили на свалку

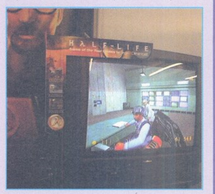
Прописная истина: хорошие слухи редко оказываются правдой, зато плохие — практически всегда. Когда пошли разговоры о том, что разработка онлайновой вселенной **BattleTech 3025** переживает не лучшие времена, захотелось кинуть камень в первого, кто озвучил эту мысль. Теперь, когда все слухи подтвердились и **Electronic Arts** официально объявила о решении не издавать BattleTech 3025, камень зажат в кулаке, но уже не подымаются руки. Вдвойне обидно, что перспективная онлайновая игра, рассказывающая о суровых буднях боевых роботов, была закрыта, когда достигла стадии бета-тестирования. Боссы EA, неспособные провести день без того, чтобы не уволить с десяток сотрудников и не закрыть парочку перспективных проектов, отмахиваются от журналистов словами: *"Мы переоценили значение BattleTech 3025"*. Похоже, они решили сосредоточить все свое внимание на **The Sims Online**. По крайней мере, в данном случае провал исключен.


Serious Sam: The Second Encounter

СРОЧНОВНОМЕР

На Half-Life билетов нет

Поскольку в нынешнем номере "Мании" не предполагается появления рубрики "Игровое кино", доложим о последних событиях в "Новостном меридиане". Компания **Valve** призадумалась, не снять ли боевичок по мотивам Half-Life. Когда кругом совковой лопатой гребут деньги всякие **Lara Croft: Tomb Raider**, соблазн податься в кинобизнес весьма велик. Впрочем, в Valve работают осторожные люди, такие не начинают дело, предварительно не просчитав все ходы. Где гарантия, что **Half-Life: The Movie** не постигнет судьба, допустим, Final Fantasy? Короче, господа геймеры, с нами решили посоветоваться. Пишите по адресу ***movie@valvesoftware.com*** и рассказывайте, почему вы хотите увидеть блокбастер Half-Life да с каким сюжетом и актерами. Не рассчитывайте, что, ознакомившись с вашим драгоценным мнением, Valve ринется искать подходящую кинокомпанию для заключения контракта. Пока возможность появления Half-Life: The Movie рассматривается исключительно гипотетически.



Кстати, в настоящее время компания **Fox** обдумывает коммерческую целесообразность запуска в производство фантастического боевика **Aliens vs Predator**. Представляете, встречаются герои Сигурни Уивер и Арнольда Шварценеггера, и такое начинается!


BattleTech 3025

Duke Nukem придет в марте

Когда чего-то очень долго ждешь, поневоле начинает казаться, что ты этого никогда не получишь. Данное утверждение едва ли не в первую очередь относится к компьютерным играм. Дабы облегчить ожидание и дать новую надежду (а также зная, что в "Даты выхода игр" заглядывают далеко не все, а кто заглядывает, не всегда верит своим глазам) , оповещаем дорогих читателей о датах релиза нескольких особо ожидаемых игр. Итак, **Soldier of Fortune: Double Helix** увидит свет в феврале 2002 года, и в это верится, а **Duke Nukem Forever** скажет "агу" в марте, и в это не верится. **3DO** официально подтвердила, что **Heroes of Might & Magic IV** случатся в марте и ни месяцем позже. Ролевое крушилово-мочилово **Dungeon Siege** от **Gas Powered Games** появится на прилавках магазинов в апреле. Что касается **Unreal 2**, то, по официальным сведениям, его релиз намечен лишь на второй квартал 2002 года. Даты, разумеется, могут измениться, так что в случае обмана неустойку требуйте с издателя.



Dungeon Siege



Max Payne

Remedy не торопится

Полагаем, никто не сомневается в появлении **Max Payne 2**? Отказаться от разработки продолжения хита — все равно что в здравом уме и трезвой памяти прирезать курицу, несущую золотые яйца. Вопрос в другом: долго ли придется ждать. К сожалению, новости неутешительные. По словам представителей **Remedy Entertainment**, работа над сиквелом еще даже не начиналась. Мол, компания мы маленькая, людей у нас немного и, пока не завершится процесс портации Максика на **X-Box** и **PS 2**, за Max Payne 2 не возьмемся. Проклятые консоли, гори они синим пламенем!

ИНДУСТРИЯ

Paradox'альное разделение

Жила-была шведская компания **Paradox**, мастерила себе неплохие компьютерные игры вроде **Europa Universalis** и вела собственные разработки новейших графических 3D-технологий. Вдруг, в один прекрасный день, Paradox взяла да полюбовно развалилась на две компании. Зачем? Шведы — люди умные и осторожные. Бизнес был осмысленно поделен на две части, чтобы обезопасить компанию от всевозможных финансовых рисков и увеличить ее доходность. Теперь, помимо самой Paradox, продолжающей творить стратегии, появился еще один независимый разработчик **Point Blank Development**. Новая компания сосредоточится на технологических разработках и создании игр с использованием оригинальной технологии **Valpurgius 3D**.



Empire Earth



Europa Universalis

Capcom с нами!

Поклонникам серии **Resident Evil** не нужно представлять компанию **Capcom**, они и так едва ли не молятся на нее. Впрочем, те, кто далек от проблем мисс Джил Валентайн, скорее всего в курсе, что Capcom — крупнейший разработчик и издатель игр для консолей. Теперь минуточку внимания и давайте поприветствуем "новичка" — с недавних пор компания перестала чураться PC-рынка и даже создала новое структурное подразделение **Capcom-PC**. Оно станет заниматься изданием в Японии североамериканских и европейских компьютерных игр (**Empire Earth**, **Aliens vs Predator 2**), портировать собственные приставочные хиты на персоналку и разрабатывать оригинальные компьютерные игры. "Давно пора было!" — возможно, воскликнете вы. И мы о том же толкуем.

Разработчики плодятся

В августе прошлого года скоропостижно скончалась студия **Dynamix**, на надгробной плите которой начертано слово "**Tribes**". Подобно птице Феникс, из пепла, оставшегося после Dynamix, появились две новых конторы разработчиков: **Buzz Monkey Software** и **Fireline Interactive**. Пока ни та, ни другая студия ничем не отличилась, но уже тот факт, что в их штат попали как ветераны игровой индустрии, так и перспективные новички, внушает оптимизм. Buzz Monkey Software специализируется на небольших играх для всех возможных платформ, Fireline Interactive предпочло сосредоточиться на PC, Playstation 2 и X-Box. Кредит доверия получен, ждем результатов.

От GSC отпочковалась Deep Shadows

Создатели весьма неплохого тактического шутера **Venom**, также известного под именем **Codename: Outbreak**, покинули штат украинской компании **GSC Game World** и основали новую студию **Deep Shadows**. С собой ребята забрали созданный ими специально для Venom движок **Vital Engine ZL 2.0.** и сейчас активно пытаются продать лицензию на свою технологию. В ближайшее время откроется сайт новой компании-разработчика, и публику познакомят с первым проектом Deep Shadows под названием **Outline**. Пока известно только то, что это будет горючая смесь action и adventure, осуществленная на Vital Engine.

Читеры? Давить!

Ни для кого не секрет, что проблема читерства достигла вселенских масштабов и сравнима... сравнима... ни с чем не сравнима. Многие игровые компании предпочитают делать вид, будто ничего страшного не происходит. К счастью, не все. В первом ряду многотысячной античитерской демонстрации идут компании **Blizzard** и **Sierra**, независимо друг от друга опубликовавшие заявления, сулящие читерам геенну огненную. Blizzard, меча громы и молнии, обещает изгнать жуликов из рая

Battle.net и засудить создателей тех сайтов, где найдут читерские проги. Эрик Смит из Sierra доходчиво объяснил посетителям сайта Planet Half-Life, как хорошо выигрывать честным способом и как ужасно — нечестным. И добавил: *"Мы работаем над устранением проблемы, разрабатываем новый античитерский код"*.

Онлайновая сказка

Корпорация Interplay заключила договор с компанией Stream Theory и предоставила для онлайновой аренды семь своих хитов за разные годы. Перечислим героев по именам: Fallout 1 и 2, Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, MDK 2, Die by the Sword, Virtual Pool 2 и 3. Больше нет необходимости покупать игру, тратить драгоценное место на жестком диске — достаточно скачать полуторамегабайтный Stream Theory Player и исправно платить 5 долларов 99 центов в месяц за аренду. Единственное, но веское "но": рекомендованная скорость Интернет-соединения клиента — 256 Кбит/сек. Кому-то дурно? Доктора! Доктора!


MDK 2

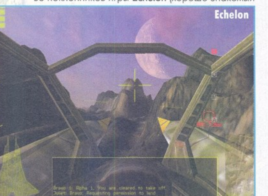
C Rebel Act все в порядке

Многие Интернет-издания успели похоронить студию Rebel Act и навеки распрощаться с Blade of Darkness 2, прежде чем ее креативный директор Хуан Диас-Бастаманте заявил: *"Слухи о нашей смерти сильно преувеличены"*. Все началось с того, что представители онлайнового магазина area66.com, одним из совладельцев которого является Rebel Act, заявили о его закрытии по причине непреодолимых финансовых сложностей. То ли новость неверно перевели с испанского, то ли по каким иным причинам, на доброй дюжине сайтов появились заголовки наподобие "Rebel Act закрывается?" Диас-Бастаманте опроверг слухи, но добавил, что студия действительно ищет интернационального партнера, готового инвестировать в Rebel Act кругленькую сумму. Не хочется проводить параллели, но в свое время Sir-Tech Canada точно так же заявила о поиске инвесторов. Сами знаете, чем дело кончилось.



Bethesda кинула!

Некоторое время назад западное сообщество поклонников игры Echelon (хорошо знакомый нам всем "Шторм") опубликовало в Сети петицию, где жаловалось на отсутствие технической поддержки продукта. Почти два месяца потребовалось главе проекта "Шторм" Петру Порай-Кошицу из компании MADia Ltd. для того, чтобы дать ответ возмущенным фанатам. Его открытое письмо содержало прямые обвинения в адрес американского издателя Bethesda Softworks. По словам Порай-Кошица, Bethesda нарушила условия контракта, заключенного с MADia, и по сегодняшний день должна разработчику 150 тысяч долларов. Кроме того, Bethesda не стала утруждать себя проведением даже минимальной рекламной компании Echelon, и это не могло не сказаться на продажах игры. В любом случае, в MADia считают, что в США было продано 50 тысяч копий игры, издатель получил прибыль в миллион долларов и обязан рассчитаться с русским разработчиком. До тех пор, пока не будет денег, не будет и патча. Поэтому все претензии к Bethesda Softworks.


Echelon

На открытое письмо Петра Порай-Кошица Bethesda ответила в лучших традициях недоразвитого капитализма: *"У нас нет никаких договорных обязательств перед MADia, мы работаем с Buka... Письмо — ложь... В прессе ничего обсуждать не намерены... Ничто не могло помешать MADia выпустить патч для фэнов игры"*.

За державу обидно! Неужели так легко можно "кинуть" уважаемую российскую компанию и остаться безнаказанным? Данила, не пора ли обратно в Америку?

Скоро буду. Всеслав Чародей

Может, может земля русская рождать собственные "Дайкатаны" и "Анахроноксы"! Смотрите, вот идет Всеслав Чародей. Уж заждались его все, а он не торопится, вразвалочку топает. Сейчас дойдет, так еще пару месяцев разуваться будет, онучи сымать. И только потом скажет: "Ну что, дружок, поиграем?"

Компания Snowball наконец-то определилась с датой релиза "Всеслава Чародея", он же Fatherdale. По сообщению главы Snowball Сергея Климова, в декабре начнется закрытое бета-тестирование "Всеслава", в марте 2002 года подоспеет первая демо-версия, а уж в апреле — страшно подумать — игра отправится на "золото". Верить или нет? А что нам еще, горемыкам, остается? Ждем апреля, благо недолго осталось.



"Корсары" и "Червяки" — братья навеки

Полку компаний-издателей прибыло! Нас, геймеров, радует появление каждой новой фигуры на данном поприще, даже если фигура, так сказать, не особо и новая. Компания "Акелла", находящаяся в полюбовных отношениях с 1С и давно уже наладившая тесные контакты с рядом западных издателей, решила сама заняться издательской деятельностью. Абсолютно легальной, без какой-либо примеси флибустьерства. В ближайших планах "Акеллы" — осчастливить отечество новыми похождениями червячков (Worms Blast — "Червяки-подрывники") и такими незамысловатыми аркадками, как BSE Bomber, Fairy Tale и Timothy.



Worms Blast

Техасский Авалон

Компания Snowball Interactive как всегда с должным рвением и старанием локализует ролевую сагу Siege of Avalon ("Осада Авалона"). Стильная RPG от техасского разработчика Digital Tome состоит из шести взаимосвязанных глав и напоминает средневековый роман. Молодой рыцарь попадает в крепость Авалон в самое неподходящее время — когда ее осаждают полчища монстров. Дальше пошли квесты, двигайтесь по сюжетной линии от главы к главе.


Siege of Avalon


InUtero
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Логрус
1С®
ФИРМА «1С»

До недавнего времени игра распространялась исключительно через Интернет, но теперь выйдет и на дисках. Первые два эпизода "Осады Авалона" были изданы под Новый год в рамках совместной серии snowball.ru/"Новый Диск". Продолжение следует.

"Бурут" обещает золотые горы

Компании "Руссобит-М" и "Бурут" в очередной раз признались друг другу в любви до гроба и подписали контракт на издание отечественной ролевой игры "Златогорье 2" на территории СНГ и стран Балтии. Нельзя сказать, что "Златогорье" получилось шедевром, — так себе, средней руки RPG, — но во второй части разработчик клянется замолить былые грехи. Новый движок, 200 локаций, 400 колоритных персонажей и еще один миллион обещаний. Ждем-с.


Златогорье 2

Зайка моя, я — твой менеджер

Snowball.ru и 1С издали интереснейшую игру Rock Manager на чистом английском языке в рамках серии ORIGINALS. Только так можно было сохранить изначальную прелесть оригинального проекта, представляющего собой симулятор менеджера рок-группы. Как признались разработчики на короткой пресс-конференции, *"главным образом игра сфокусирована на роке, тяжелом роке, поп-музыке и панке. Рэп-исполнители оказались слишком опасными личностями, чтобы их пародировать"*. Игра создана шведами Monsterland и PAN Interactive, чьи предыдущие творения ("Тень Доминиона", "Огнем и мечом") хорошо знакомы российским геймерам.

В феврале выйдет тотальная конверсия игры для российского рынка. В процессе адаптации содержимое игры пропущено через горнило отечественного шоу-бизнеса, поэтому, вполне возможно, в героях Rock Manager и их песнях вам почудится нечто до боли родное и знакомое.


Rock Manager

"Новый Диск" подружился с Rage

Компания "Новый Диск" продолжает нести DVD-боксы в массы. Недавно она подписала соглашение с английским издательством Rage Software PLC. и получила эксклюзивные-преэксклюзивные права на издание игр Rage в СНГ и Балтии. Причем как старых (Incoming, Hostile Waters), так и совершенно новых (Incoming Forces, Gunmetal и Mobile Forces). Все игры выйдут в DVD-упаковке, что, естественно, скажется на цене.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Игра не окончена

Верховный суд США приостановил действие закона о жестокости в компьютерных играх, принятого властями Индианаполиса якобы "по просьбам общественности". Закон требовал письменного разрешения родителей для того, чтобы подросток мог играть в клубах во "взрослые" игры (с рейтингом Mature). Отцы города Индианаполис ссылались на некие исследования, доказывавшие связь между подростковой агрессивностью и компьютерными играми. Мол, в играх полно насилия, да и сексуальный контекст какой-то нехороший наблюдается. Ни-и-и-зя! Закон доставил ощутимые финансовые потери владельцам игровых клубов (за его нарушение карали штрафом и даже изъятием лицензии), и они поспешили опротестовать его в суде. Верховный суд поставил под сомнение достоверность исследований, на которые ссылались власти Индианаполиса, и "тормознул" закон.

Стань зомби



Именно с таким предложением обратилась к геймерам корпорация Sega. В настоящее время лучшие умы человечества создают шедевр под незамысловатым названием House of the Dead 3. Свои поклонники есть и у этой серии, причем не только на консолях, но и на PC. Так вот, дабы особо не мучиться над шитьем-выкройкой моделек, разработчики предлагают геймерам нарядиться в костюмчик пострашнее, перемазать себя грязью и кетчупом, сделать фото и отослать его к ним по адресу: *BecomeAZombie@SegaAmerica.com*. Победитель получит все: попадет в финальную версию House of the Dead 3 в качестве зомби. Представляете, какой кайф: из шотгана в упор пристрелить себя, монстряка? Й-о-хуу!!

Вечный поиск прибыли

Продвижение игры в массы и последующее получение барыша — целая наука. Здесь, как говорится, все средства хороши. Создатели EverQuest не жалуются на недостаток клиентов, но от лишнего доллара не откажутся. Не бывает их, лишних долларов. Недавно Sony Online Entertainment объявила о том, что компания Wildstorm Productions издаст серию комиксов по мотивам EverQuest. Причем первая книжка из серии написана Джимом Ли в соавторстве с несколькими членами команды разработчиков.

В то же время Blizzard выпускает сразу несколько новых книг, действие которых разворачивается во вселенной Diablo. И — внимание! — встречайте StarCraft 2. К сожалению, пока только книгу. Игровое продолжение StarCraft еще даже не анонсировано. ■


EverQuest

Даты выхода игр

Январь

Team Fortress 2: Brotherhood of Arms	01
Fatherdale: Guardians of Asguard	01
Tom Clancy's Rogue Spear: Black Thorn	09
Internal Pain	10
Mafia: The City of Lost Heaven	15
Duke Nukem: Endangered Species	15
Black & White: Creature Isle	15
Valhalla Chronicles	15
Republic: The Revolution	21
1503 A.D. — The New World	29
Sid Meier's SimGolf	30

Февраль

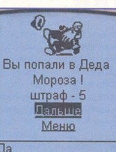
Necrocide: The Dead Must Die	01
Impossible Creatures	01
Incoming Forces	05
Command & Conquer Renegade	12
ARX Fatalis	15
EVE: The Second Genesis	15
Atlantica	15
Soldier of Fortune II: Double Helix	16
Medal of Honor: Allied Assault	20
Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge	26

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

Mad! Divoff
xvs@igromania.ru

Здравствуй, Дедушка Мороz-z-z...

Вот и подкралась незаметно очередная пора предновогодних и предрождественских подготовок. Девелоперы девелопят соответствующие продукты, а мирные пользователи бурно радуются новинкам (а не мирные злостно пьют шампанское, портвейн, водку и прочие новогодние напитки для снятия стрессов и улучшения настроения).



Производители телефонов анонсируют новые модели аппаратов с GPRS, W@P, BlueTooth и прочими технологическими наворотами, а программеры показывают заманчивые демки свежеоткомпилированных программ.



И, конечно же, наши дорогие отечественные производители W@P-продуктов не могли не порадовать отечественных же (и не только) пользователей новыми тайтлами к Новому Году и на новогоднюю тему.

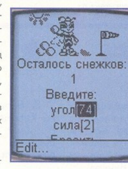
Итак, имеем вам предложить новогоднюю разработку от компании **"Никита"** — **Дед Мороz-z-z**, представленную под соусом "БиЛайн".



Как все было

"Ну какой Новый Год без елочки?"
(с) Падал прошлогодний снег.

Именно. А какая новогодняя игра без подлянки? Правильно, никакая. И, как обычно, жертвой мошенников всегда становится главный носитель призового фонда Вселенной — Дед Мороз ака Санта-Кляуз. А кто говорил, что будет легко? Да-да, ведь именно вам предстоит выбивать драгоценные подарки из рук (простите, лап или ног) злых ворон, которые утащили "сундучок со сказками".



Вашей игровой реинкарнацией является хорошо знакомая по предыдущим никитобилайновским играм Пчелка, которая уже доросла до того возраста, когда можно спасать мир, а это занятие — штука тонкая и требующая умения и определенных навыков.

Враги оказались не особо умными, спрятав подарки на елку, а поэтому главная наша задача — вернуть их (призы) на землю при помощи очень снежных и холодных снежков.

Ты туда не хады! Снег башка попадет!

Что важно при обстреле врага снежками? Логично, угол и сила запуска. Угол задается градусностью от 10 (достаточно крепкое пиво) до 80 (почти спирт; конечно, ведь Новый Год же!) градусов, сила от 1 до 5. Задавая угол и силу броска, Пчелка кидает снежки в елку, на которой спрятаны подарки. Первый бросок — пристрелочный, поскольку пока не видно, где на дереве подарки, а где их нет. После броска с елки слетает снег, и игрок вместе с траекторией полета снежка видит места расположения подарков. Ветры враждебные, веющие над нами, конечно же, мешают прицеливаться, но разве это способно нас остановить?!

Все бы хорошо, только вот количество снега ограничено (то ли вытоптали, то ли еще чего), а соответственно, и количество снежков. Один на пристрелку, один на закуску, один на ворону, один Деду Морозу за пазуху... так и не хватить может! Поэтому, прицеливаясь, приходится быть очень аккуратным (или, как подметил Павел Юпатов из "Никиты", — трезвым).

Кстати, о птичках. Вороны мешают нам жить, а точнее — обстреливать елку, когда маршруты их полетов странным образом пересекаются с траекторией полета наших снарядов.

"...не так страшен Дед Мороз, как его отморозки..."

И вот, когда все призы с елки сбиты, оказывается, что Дед Мороз-то у нас — липовый! Вернее, дубовый. Ну, не настоящий, в общем. Издав победный клич кроликов-камикадзе "Нового Года не будет!", мошенник пытается убежать, прихватив с собой все подарки. И теперь у Пчелки задача попасть снежком в похитителя. Начинается призовая игра...

То ли от избытка алкоголя в организме, то ли из-за тяжести целых трех подарков, но мошенник способен убежать только за 5 шагов. Тем не менее этого вполне достаточно, для того чтобы проиграть. Кто знает — может, у него там в пяти шагах джип прикопан? Не пойман — не вор!

В случае же выигрыша, когда вы успешно засветили по кумполу убегавшему, Пчелке (заметьте, Пчелке, а не вам!) настоящий Дед Мороз вручает подарок — сотовый телефон. Торжество, пьедестал, шампанское в номер. И можно начинать играть заново — кто знает, может быть, если займете первое место в игровой таблице, вам тоже подарок дадут?.. ■

Телетайп

GPRS-роуминг для абонентов "БиЛайн GSM"

Для абонентов сети "*БиЛайн GSM*" введена новая услуга — GPRS-роуминг, которая позволит абонентам, находящимся в роуминге, получить доступ к аналогичным сервисам.

БИЛАЙН СОТОВАЯ СВЯЗЬ



Вступление к "CD-мании"

Привет всем! Зима наступила, компьютерные игры лавиной опрокинулись на прилавки, и блок **«Руководства и прохождения»** претерпел грандиозное увеличение. Мы предоставляем вам то, что не способен предоставить ни один другой отечественный компьютерно-игровой журнал: полноценные развернутые руководства и прохождения по более чем десяти хитовым проектам последнего времени. Причем я даже затрудняюсь сказать, сколько всего материалов вас ждет: масса всего сейчас еще пишется.

Блок **«Драйверы»** обрел отдельное место на компакт-диске. В точности как и предполагалось. На дальних страницах «CD-Мании» вы сможете обнаружить, что именно в нем находится.

К **«Игровой зоне»** появилась вступительная часть, в которой теперь рассказывается, на что, по нашему мнению, стоит обратить внимание в первую очередь.

Конкурс по Counter-Strike подошел к своему эпическому завершению, и тридцать карт, занявших призовые места, находятся на компакте. От своего имени хочу вам посоветовать карты cs_bigbank, de_minaret и de_secret_lab. Лично мне они понравились больше всего. Особенно последняя, которая, несмотря на дисбаланс (ментам слишком удобно держать бомбплейсы), потрясающе играбельна для дружеских разборок (например, на шотганах).

Все, что мне хотелось отметить во вводном слове, я отметил. Читайте **«CD-Манию»**, смотрите компакт, играйте, не болейте, не кашляйте, всего вам в жизни хорошего и т.д. и т.п. и пр. и др. и вообще.

Редактор компакт-диска и «CD-Мании»
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)
Составитель: Геймер.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Истекший месяц оказался богат на компьютерно-игровые шедевры, в чем каждый из вас имел массу возможностей убедиться, если не пятки просиживал, а играл, играл и еще раз играл, в точности как завещал безвременно померший, но вечно живой В.И.Ленин. Мы приложили массу усилий, чтобы поспеть за происходящим, а то, что руководства и прохождения публикуются на компакте, позволило нам не стеснять себя в объеме, как вынуждены делать любые другие журналы. На компакте вами будут найдены, изучены и претворены в жизнь руководства, прохождения и руководства/прохождения по следующим игровым номинациям:

1. Демиурги (Etherlords). Автор — PSmith.
2. Aliens versus Predator 2. Автор — Алан Берновский.
3. Atlantis III: The New World (Атлантида-3). Автор — Антон Голицин.
4. Mystery Of The Druids. Автор — Святослав Торик.
5. Patrician II. Автор — Юрий Кузьмин.
6. Sid Meier's Civilization III. Автор — Dash.
7. Stronghold. Автор — Михаил Кашаев.
8. Takeda. Автор — Kennet.
9. Wizardry VIII. Автор — Darkmaster.
10. «Петька 3: Возвращение Аляски». Автор — Святослав Торик.
11. Окончательная версия Commandos 2: Men of Courage. Автор — *Q-Tuzoff*.

12-14. Сейчас в написании находятся Empire Earth (Dash), Battle Realms (*QTuzoff*), Return to Castle Wolfenstein (Николай Коровин). Успеем ли мы подготовить их на этот номер, пока что в точности сказать нельзя. Если успеем — будут на компакте.

Все руководства и прохождения публикуются в одноименном разделе на компакте. Кроме того, все то же самое, но без графики, лежит в виде ***RTF-файлов****, запакованных в rar-архив, в директории* ***CD:\Draft\Guides*** *(рекомендация: все таблицы лучше всего смотреть именно в RTF). Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо, будь то сайт или печатное издание, без нашего письменного разрешения.*

Каждое руководство/прохождение, как только оказывается полностью готово, публикуется на сайте журнала по адресу ***www.igromania.ru****.*

ИГРОВАЯ ЗОНА

or@NGE
orange@igromania.ru

Прошедший месяц был богат на всевозможные игровые дополнения. Любители рисовать карты для **Red Alert II** оперативно переключились на **Yuri's Revenge**, скинов для **Max Payne** становится все больше, да и новые моды рождаются с завидной регулярностью. К выходу **MechWarrior IV: Black Knight** умельцы-самородки из североамериканской глубинки подготовили несколько новых скинов для роботов, а новый **мультиплеерный хит Red Faction** по количеству «примочек» уже грозится переплюнуть такую классику жанра, как **Quake** и **UT**.

Кстати, о **Ку**: в этом номере основной упор сделан на **модели** игроков, отобраны действительно рулезнейшие экземпляры! В разделе, посвященном **Counter-Strike**, все по-прежнему — очередной выпуск **Igromania Weapon Pack** плюс несколько интересных карт. И не забудьте про конкурсные карты, которые вы можете найти в ***«Штурме»*** на компакте.

Рекомендую обратить внимание на новую тему для **Windows**, рожденную во всесоюзной кузнице **Westwood**. Как вы могли убедиться уже не раз, там делают не только отличные игры, но и не менее отличные украшательства для Виндов.

В качестве антиквариата спешу представить подборку карт для **Shadow Warrior**. Забирайте, такой возможности может больше не представиться.

На этом позвольте завершить вводную часть и перейти непосредственно к делу...

#01. Age of Empires II: The Conquerors

1. Кампания **The Legend of Zelda**, сделанная по мотивам приставочного хита. Состоит из семи детально проработанных сценариев, а по сюжетной завязке и количеству диалогов практически не уступает своему прототипу.

2. Кампания **The Woganites: The Quest to the West** состоит аж из 11 сценариев, на протяжении которых вам предстоит руководить военными операциями в средневековой Европе, Египте и Греции.

3. Большая пачка скриптов для игры на **Random-картах**. Ровно десять штук. В числе коих такие шедевры, как **Elephant Graveyard**, **Ghost Lake**, **Nottingam** и другие.

#02. Black and White

1. Две модельки — **Тиранозавр** (замена для льва) и **Белый Дракон**.

2. Карта **Calsamis** — небольшой остров, на котором обосновались два бога, добрый и злой. Задача — удержать свою деревню и, по возможности, захватить нейтральное поселение в центре острова.

3. Карта **Fat Omen Training Camp** — в своем роде парк развлечений для тех, кто хочет опробовать сразу все возможности игры на деле.

#03. Civilization III

Официальный скринсейвер, оперативно нарисованный в недрах **Firaxis** на радость поклонникам игры. Основан на технологии **Macromedia Flash**. Будучи запущенным, демонстрирует сценки из игры, причем всегда разные.

#04. Command and Conquer: Renegade

Игра еще не вышла, а тему для Windows уже выпустили... Хорошая традиция. Как всегда — качество на уровне. Хотя чего еще можно ожидать от Westwood — компания веников не вяжет. Между прочим, чтобы добыть сие творение, вашему покорному слуге пришлось героически пройти несколько мини-игр на сайте разработчиков — так просто теперь темы не дают, не все коту масленица.

#05. Command and Conquer: Tiberian Sun

Полноценная кампания с элементами модификации Allies' Revenge. Отлично проработанная сюжетная линия, продуманные миссии, куча новых юнитов и построек (типа DNA Mutation Controller, Aura Shield, Aureola Nemesis, Light Post, Mech Class II, T-Rex). По сути, это новая игра на старом движке.

#06. Cossacks: European Wars («Казаки»)

Вторая порция многопользовательских карт из-за бугра — в основном от американских картостроителей.

#07. Counter-Strike

Igromania Weapon Pack Orange Edition II

1. Еще один фотореалистичный скин для AK47, от предыдущих модификаций отличается наличием **штыка**, которым, к сожалению, пользоваться нельзя...

2. Зачем кидать гранаты вручную, если для этого существует такое полезное изобретение, как **гранатомет**? Новейший продукт отечественных оборонных предприятий всегда к вашим услугам.

3. **Гитарой по тыкве** — это красиво, а главное — звучит. Замена для ножика.

4. Новенькая M4 с глушаком. Ничего экстраординарного, зато симпатично.

5. Взрывчатка C4 именно в таком виде, какая она есть на самом деле. Реалистичность — прежде всего.

Бонусы

1. Две модели игроков. Leeloo из «Пятого элемента» призвана заменить собой модель CIGN, а представитель органов правопорядка прямиком из New York Police Departament — замена для ментовской модельки SAS.

2. Карта de_amca — настоящий рай для кемперов. Счастливый обладатель 4-6 чувствует себя здесь превосходно. Терроры должны заминировать мост перед небольшой военной базой, куда могут попасть двумя способами. Обилие нычек, вышек, бункеров, окопов и прочих радостей кемпера делают игру еще интереснее. Поругать карту можно разве что за слабый дизайн и некоторый дисбаланс — очень сильную оборону контров.

3. Карта de_stonepit цепляет прежде всего своей атмосферой. Атмосферой среднеевропейского лиственного леса. Птички поют, пчелки летают и даже дятел стучит. Кругом зелень, тишина, красота... В лесу запрятан склад, который и требуется взорвать. Попасть к обоим бомбплейсам можно аж четырьмя различными путями.



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
Демиурги (Etherlords)
Aliens versus Predator 2
Atlantis III: The New World (Атлантида-3)
Mystery Of The Druids
Patrician II
Sid Meier's Civilization III
Stronghold
Takeda
Wizardry VIII
«Петька 3: Возвращение Аляски»
Commandos 2: Men of Courage

ИГРОВАЯ ЗОНА
Age of Empires II: The Conquerors
Black and White
Civilization III
C&C: Renegade
C&C: Tiberian Sun
Cossacks: European Wars («Казаки»)
Counter-Strike
Emperor: Battle for Dune
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Ground Control
Half-Life
Max Payne
MechWarrior IV: Black Knight
Microsoft Train Simulator
Operation Flashpoint
Quake III Arena
Red Alert II: Yuri's Revenge
Red Faction
Rune («Руна»)
Serious Sam («Крутой Сэм»)
Shadow Warrior
The Sims
Tribes II
Unreal Tournament
Zeus
Дополнения к «Зоне»: Tux Racer, Vampire, две «телепузомочилки»
Работы читателей «Мании»

ДЕМОБЛОК

Демо-версии
Смотрите на компакте

Патчи
Aliens vs Predator 2
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Battle Realms
Commandos 2: Men of Courage
Empire Earth
Kohan: Immortal Sovereigns
Operation Flashpoint
Project Eden
Rogue Spear: Black Thorn
Starship Troopers: Terran Ascendancy
Tropico
Zeus: Poseidon
«Демиурги» (Etherlords)

Трейнеры
A2 Racer Goes USA, Alcatraz, Aliens vs Predator 2, Battle Realms, Civilization 3, Commandos 2, Empire Earth, Evolution 4x4, Ghost Recon, Hundred Swords, Kirikou, Larry Ragland's 4x4 Challenge, Lego Racers 2, Merlin's Magic Break Out, Miami Powerboat Racer, Mountain Man, Myst 3: Exile, NHL 2002, Project Eden, Robin Hood, Shrek Game Land, SnowCross, Wizardry 8.

DEATHMATCH

UnrealXaosPack №06
Карты для Unreal Tournament

Quake III: Arena
Мод Superheroes III

Unreal Tournament
Моды Mine, Samurai Weapons Pack, Flag Damage

Клубные новости
Демка финальной игры с дуэльного Q3-чемпионата в Выборге, Мод OSP 0.99w
Блок «Компьютерные Клубы России»

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx
Скрин-галерея

Антихакер
ActiveList, ICQAnswer, ICQ Tools, ICQ-UIN

Вскрытие
PCK Extractor, PCK Packer, Detective Story

Железный цех
DivX 3.11, DivX 4.02, DivXG400
BSPlayer, Sasami
Драйвера NVIDIA Detonator под Win9x
GeForce Tweak Utility

МатрицаПлюс
Tiberian Sun Models
Will's VXL Editor
SunEdit2k

Вне компьютера
Блок от «Ролемансера»
Файлы: FUZION, Marco Volo, Lord of the Rings TCG
Статьи: «Путь к мастерству», «Риторика и настольные ролевые игры», «Основные законы развития воинской традиции и проблемы ее освещения в мирах фэнтези»
Подборка по Magic: The Gathering

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Advanced Document Server
Bodun 2.12
CPU kill 2.0
DirectX 8.1
Hackman 6.01
Maggi 5.5
Proxomitron 4.0
ReGet Deluxe 2.1
Sensiva Pro 1.0
The Bat 1.53
Work with registry 1.27 beta
А также Magic Trainer Creator, Magic Suitcase, DivX 4

ДРАЙВЕРА
ATI Radeon 8500 для 2000/XP/95/98/Me

Карта отлично сбалансирована, шансы на победу у сторон равны.

4. В качестве бонуса к бонусу позвольте предложить двухминутный flash-мультик на тему **C-S**. Вы сможете увидеть, как отцы играют на карте **cs_militia**.

#08. Emperor: Battle for Dune

Вот и первая неофициальная модификация созрела. Называется первенец **Mini Mod**, но, несмотря на скромное название, вносит в игру значительное количество изменений, направленных в основном на упрощение игрового процесса. Так, например, усилены оборонительные структуры, уменьшено время постройки и ремонта юнитов, усилена броня у всей пехоты. У каждой из сторон появилось по три новых юнита.

#09. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Две карты для многопользовательского режима **Assault** — **Omaha Beach** и **Gas Station**.

#10. Ground Control

Несмотря на то, что с момента выхода игры прошло уже немало времени, дополнительные миссии от фанатов игры и по сей день плодятся, как грибы после вождя, — **Moonlight Garden** и **Pyramid City**, прошу любить и жаловать.

#11. Half-Life

1. Пользовательский **Mission pack** под кодовым названием **Edge of Darkness**. По сути, набор качественных синглплеерных карт в стиле оригинальной игры. По качеству исполнения практически не уступает официальным дополнениям типа **Blue Shift**. Кроме собственно карт, никаких дополнений в игру не вносится, увы...

2. **Half-Life Mod Commander** — удобная оболочка для конфигурирования и запуска HL-модификаций.

#12. Max Payne

1. Новые **шкурки** для Максимки. В этот раз ему предстоит разгуливать под маской **Мэла Гибсона, Шона Коннери, Роберта Дениро**, а также хэллоуинского тыквоголового отморозка и удивленно-бледнолицего монстра из фильма «**Крик**».

2. Модификация **Lash Mod** идеальна для тех, кому игра кажется слишком простой. Пожалуйста: улучшенный **вражеский AI** и более живучие вражины, долгая перезарядка оружия и замедление темпа стрельбы, меньшее количество патронов в обойме... Однако есть и приятности, как то: новые звуки для большинства «стволов», автомат **MP5** вместо **Desert Eagle**, которым все равно никто не пользовался, выкрутасы и телодвижения из приснопамятного **KungFu Mod**, а из украшательств — оптимизированный скин самого Макса.

3. **Dual MP5 Mod** добавляет в игру **MP5**, однако в отличие от **Lash Mod'a** не в качестве замены **Desert Eagle**, а как полноценную единицу, точнее двойку, ибо можно зажать в каждой руке по автомату и палить с двух стволов на радость врагам.

4. Скин для **Winamp'a**, халтурный, к сожалению, но уж какой есть...







#13. MechWarrior IV: Black Knight

Пять скинов для мехов. Вроде мелочь, а приятно...

#14. Microsoft Train Simulator

Дополнительный электровоз **Lit Da Passenger Train**, в период с 50-х по 80-е годы бывший самым популярным локомотивом в Швеции. В комплекте фотореалистичное оформление кабины и пассажирские вагоны.

#15. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

1. Как и всегда, ровно десять лучших однопользовательских миссий со всего света и на любой вкус.

2. Неофициальная, но довольно приятная тема для **Windows**. В комплекте обои, иконки, курсоры и звуки — все по полной программе.

3. Любителям играть в **Operation Flashpoint** по локалке советуем ознакомиться с утилитой **OF Server Tool**, предназначенной для быстрой и удобной настройки игры до запуска сервера. Несмотря на немецкий интерфейс, программа довольно удобна и интуитивно понятна.

#16. Quake III Arena

1. Две качественные Deathmatch-карты: **UNAVI** и **Power Metal**.

2. Самые свежие и самые лучшие модели игроков: герой 90-х **Sonic The Hedgehog**, Гроза Терранов **Гидралиск**, **Симпсон** старший и **Муха-Цыкотуха** в нескольких вариантах, в том числе и с позолоченным брюхом, посеребренными крыльями и усиками цвета металлик.

#17. Red Alert II: Yuri's Revenge

1. Буквально только что парни из **Westwood** выпустили на свет божий архив из 15 лучших, на их взгляд, фанатских мультиплеерных карт для адд-она **Yuri's Revenge**. Новеньких-свеженьких, как говорил в одном мультике зверский зверь *Штуша-Кутуша*, зовут не иначе как **Ice Wars**, **Omaha**, **Outdrive**, **4 City**, **Chernobyl** (обратите внимание!), **Wild Wild Ocean**, **Deadly Ground**, **Myan Mystery** и далее по списку... Итого ровно 30 штук.

2. Подборка неофициальных уровней для мультиплеера: **Yuri's DEN**, **Caledonia Cliffs**, **Mar Del Luna Azu**, **Sunstroke** и еще добрый десяток «мапов».

3. Свеженький мод для свежевышедшего адд-она **Yuri's Revenge**. Называется **Patriot Mod** и привносит в игру следующие новшества и улучшения... Новые юниты: у Советов — **Comanche**, **Diji Z** с большим шотганом, **Assassin** и **Missile Bay**, имеющий на вооружении ракеты системы «томагавк»; у Союзников появились **Humvee** и опять же **Missile Bay**, у Юрика тоже **Missile Bay** (штука действительно «папская»). Увеличена скорость строительства зданий и юнитов, а также скорость работы харвестеров.

#18. Red Faction

1. Перво-наперво — модификация с характерным названием **Big BOOM** («Большой барабум» по-нашему), которое полностью отражает ее сущность. После установки этого мода все взрывоопасные объекты становятся еще взрывоопаснее. Взрыв обычной гранаты по мощности уступает разве что ядерному, рокет-лаунчер таким образом вообще превращается в импровизированный редимер.

2. Мод **Extreme**. Ничего особо экстремального в этой модификации нет, если не считать экстримом два рокет-лаунчера одновременно. Двойная убойная сила, действительно хардкормазафака.

3. Свершилось! Мой любимый, обожаемый, достойный всяческих восхищений, од и дифирамбов мод **Insta Gib**, рожденный под знаком **Unreal Tournament**, добрался и до **Red Faction**! Да еще и в двух вариантах — классическом и с пониженной гравитацией. Для непосвященных объясню: вам в руки дается одна-единственная пушка с зарядом чудовищной силы, однако действует она только в том случае, если вы точно попадете в противника. Никакой взрывной волны и прочей попсы, зато при умелом использовании этот девайс с одного выстрела рвет жертву на сотни маленьких медвежат. Вот это по-нашему, побразильски!

4. Согласитесь, новые моды надо где-то обкатывать... Посему считаю нужным добавить к вышеназванному хоть и одну, но очень приятную карту — **CTF Urban Warfare**.

#19. Rune («Руна»)

Римейк известной карты из **Unreal** и **Unreal Tournament** под названием **Deck 16**. Изменены текстуры, но планировка уровня осталась оригинальной. Ощущения от игры на карте, заточенной под дальнобойное оружие, довольно интересные, если учесть, что кроме мечей с топорами ничего нет.

#20. Serious Sam («Крутой Сэм»)

Очередная, урезанная объемом прочего файла, проходящего по рубрике, подборка по «Самуилу». Под нашу горячую руку попала однопользовательско-кооперативная карта — **Arena**. Элегантная арена, на которой с завидной регулярностью респавнятся камикадзе. Маленький шанс уцелеть и потрясающая возможность разлететься сочными джибзами по стенам арены...

#21. Shadow Warrior

1. Шесть дополнительных карт для **Single Player**: **Airbase**, **Airport**, **The Bar**, **Hotel**, **Industry** и **Bathroom**.

2. Мод **LoNukem**, сближающий татуированного азиатского искателя приключений на свою лысую голову с его прямым предком — всем известным Дюком, который Нюкем. Добавляет в игру несколько самых известных дюковских карт.

#22. The Sims

1. Очередная плановая подборка дополнительных предметов симского обихода. Набор элитной кухонной мебели, например, или новое освещение для домашней дискотеки.

2. Десять новых «шкурок» для ваших симов.

3. Вам надоело получать бесплатные газеты, счета за электричество и прочую макулатуру? Тогда снесите ко всем чертям этот проклятый почтовый ящик. В этом вам поможет утилита **Mailbox Remover**.

4. Утилита **Sim Explorer** предназначена для детального ознакомления со всеми установленными в игру дополнительными объектами, их удаления и добавления новых.

#23. Tribes II

Три симпатичных уровня и три неплохих, высокодетализированных скина.

#24. Unreal Tournament

1. Мутатор **Flak Mine Cannon**: изменяет альтернативный режим стрельбы у **Flak Cannon** — теперь бомбы, которыми он стреляет, при взрыве осыпают околостоящих вражин градом металлических осколков (как в основном режиме стрельбы).

2. Карты **DM-Potamic** и **DM-Revenge**.

3. Четыре дополнительных скина.

#25. Zeus

Десяток полностью отстроенных городов с развитой инфраструктурой (в виде сейвов) и пяток пользовательских сценариев (Adventures).



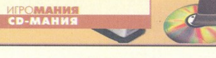
Дополнение к «Игровой Зоне» №01

Tux Racer — полноценная, полностью трехмерная аркада со всевозможными модными спецэффектами типа зеркальных поверхностей и, конечно, с поддержкой 3D-ускорителей. Суть игры — помочь пингвину (символу *nix-систем) съехать на животе с ледяной горки. Желательно уложиться в отведенное время, не выехать за пределы трассы и не впечататься в дерево. Отличная графика и неплохой звук, приятное управление и главное — динамизм. Добавьте к этому 12 трасс, два режима игры (тренировочный «заезд» и гонка с несколькими участниками) плюс множество настроек.



Дополнение к «Игровой Зоне» №02

Немецкой компании **FluXXX** не дают спокойно спать лавры их земляков **Phenomedia AG**, создавших серию **Moorhuhn**. Вот и решили они нарисовать игрушку в том же духе, называется она **Vampire** и представляет собой старый добрый «Курошлеп» с летучими мышами-вампирами вместо кур и с клад-



бищем, вместо зимнего леса. Игра приятная, звук и графика на уровне, но разработчики, увы, упустили из виду одну важную деталь — в «Курошлепе» было великое множество секретов, делавших прохождение каждого уровня увлекательнейшим занятием. В «Вампире» таких секретов нет, так что проживет этот шедевр у вас на компьютерах недолго. Но посмотреть стоит.



В «Интересном в Сети» пару раз проскакивали ссылки на флэш-игрушки антителепузиковой направленности. Вскоре после этого на нас посыпались жалобы обделенных И-нетом читателей — дразните, понимаешь, а мы тоже хотим телепузиков мочить. Что ж, мочите на здоровье, на нашем компакте — те самые две **телепузомочилки** в оффлайновом варианте.

Работы читателей «Мании»

1. Внеконкурсная карта для Counter-Strike под названием de_snowrock, присланная читателем TANK~[MMT].
2. Два героя для Diablo II, которых прислали Головизина Л. А. и DIEseL.
3. Читатель Mr. Devil решил поделиться с общественностью плейлистами для Game Audio Player, позволяющими послушать саундтреки Red Faction и Red Alert 2: Yuri's Revenge.
4. Карта The Evil Wizard для Heroes III от читателя Wolf 666.
5. Карта для Fallout Tactics от читателя B@l@mut aka Петро.
6. Одна из наиболее интересных за последнее время читательских работ — модификация Red Bullet для Max Payne за авторством KaB. Описание ищите на компакте.

ДЕМОБЛОК

Составитель «Демоблока» — Алексей Бутрин aka B00T (boot@igromania.ru)

Демо-версии

По уже установившейся традиции окончательный состав демо-версий на диске окутан мраком тайны. Но это вовсе не из-за нашей вредности. Наоборот! Мы до последнего момента держим нос по ветру в ожидании самых свежих и крутых демок. Поэтому решение «что именно выкладывать на компакт?» может поменяться даже тогда, когда номер уже ушел в печать.

Обратите внимание на обложку самой болванки компакта. Как правило, на ней мы пишем названия лучших демок из числа представленных на диске. Ну а полный состав демок на диске вы узнаете, запустив autorun.

Патчи

А патчики-то — вот они! Собственно, «патчиками» их называть уже неуместно — в этот раз они отъели себе на диске аж 80 мегабайт. Патчевание крепчает, разработчики радостно соревнуются, кто выпустит самый большой, самый навороченный и самый рулезный во всех отношениях патч, пресса радуется, что большой, навороченный, рулезный и пальцы веером патч вышел, а поэтому теперь в небе всегда будет яркое солнце, а в ларьках холодное пиво, и никто уже не помнит те времена, когда игры старались выпускать вообще без патчей и как бы сразу без ошибок, но то было давно и неправда, а мы — а чего мы? — а мы выкладываем все патчи, которые вам нужны и которые за последний месяц появились, на него на самого — на компакт. Смотрите рейтинги, читайте на компакте описания, и чего нужно — инсталлируйте.

Aliens vs Predator 2
Версия: 1.0.9.2. Рейтинг: 3.
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura
Версия: 1074. Рейтинг: 2.
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Версия: v26498/26499 BETA.
Рейтинг: 4.
Battle Realms
Версия: 1. Рейтинг: 4.
Commandos 2: Men of Courage
Версия: 1.01. Рейтинг: 2.
Empire Earth
Версия: 1.0.4.0. Рейтинг: 4.
Kohan: Immortal Sovereigns
Версия: 1.3.1. Рейтинг: 4.
Operation Flashpoint
Версия: 1.30. Рейтинг: 5.
Project Eden
Версия: 1.01. Рейтинг: 3.
Rogue Spear: Black Thorn
Версия: 2.61. Рейтинг: 2.
Starship Troopers: Terran Ascendancy
Версия: 1.1. Рейтинг: 2.
Tropico
Версия: 1.05. Рейтинг: 2.
Zeus: Poseidon
Версия: 2.1. Рейтинг: 3.
Демиурги (Etherlords)
Версия: 1.02. Рейтинг: 4.

Рейтинги патчей

*Единица — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко); **двойка** — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен; **тройка** — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию; **четверка** — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомить; **пятерка** — помимо исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учитывается также **соотношение объема патча и его полезности**. Плюс заметьте, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом **единица** (когда править почти нечего — это хорошо) и **пятерка** (бесплатные бонусы — это всегда классно!).*

Трейнеры

Этот месяц выдался не особо урожайным на трейнеры, хотя вроде бы для подобного софта сейчас самый сезон. Но специально для вас кое-что из-под снега, прям как северные олени, мы выкопали:

A2 Racer Goes USA, Alcatraz, Aliens vs Predator 2, Battle Realms, Civilization 3, Commandos 2, Empire Earth, Evolution 4x4, Ghost Recon, Hundred Swords, Kirikou, Larry Ragland's 4x4 Challenge, Lego Racers 2, Merlin's Magic Break Out, Miami Powerboat Racer, Mountain Man, Myst 3: Exile, NHL 2002, Project Eden, Robin Hood, Shrek Game Land, SnowCross, Wizardry 8.

Подробное описание всех трейнеров — на диске. Запустите оболочку и зайдите в раздел «Трейнеры». May cheats be with you!

DEATHMATCH

Составители: Олег Полянский (кроме материалов UnrealXaos) и Алексей Кравчун (клубы России)



UnrealXaosPack №06. Январь.

Устроители сайта Unreal.Xaos.Ru предлагают вам новую подборку лучших дефматчевых карт для Unreal Tournament. По каждой карте на компакте дается подробнейшая рецензия.








1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Джаз и Фауст

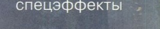
Джаз – расчетливый и хитрый контрабандист.

Фауст – мечтательный и романтический капитан парусника.

Оба путешествуют по таинственному и опасному миру древнего востока в поисках несметных сокровищ забытого шейха. Кто из них преодолеет все преграды и добьется успеха? Все зависит только от вас...

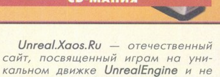
Джаз и Фауст это:

- Захватывающий детективный сюжет
- Увлекательный интерактивный мир
- 90 сцен, 59 полностью трехмерных персонажей
- 2 главных героя – 2 варианта прохождения
- Красочные трехмерные спецэффекты









Unreal.Xaos.Ru — отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке ***UnrealEngine*** *и не только. Адрес сайта:* ***http://unreal.xaos.ru****. Подробности о сайте читайте на компакте.*

Quake III: Arena

Моды

Superheroes III. Супергерои пришли в мир Квейка давно, еще во времена незабвенного Ку1. Главная особенность мода с тех пор не изменилась: перед началом дефматча каждый игрок выбирает себе три суперспособности, и начинается супербой супергероев за суперфраги.

Unreal Tournament

Моды

Mine. Идея мутатора — сосредоточить внимание игроков на движении по карте, расставив по ней мины. Звучит просто, а играется — достаточно тяжело. Мутатор подходит для игроков, тренирующих концентрацию.

Samurai Weapons Pack. Эффекты от стрельбы из обычных, на первый взгляд, пушек поначалу заставляют смотреть на них широко открыв рот, забывая о спасительном стрейфе. Чего стоят капли из *Bio-Rifle*, усеивающие половину уровня после одного нажатия на курок! А ракета *Slayer*'а после взрыва разлетается на множество себе подобных. Единственное, что непонятно, — зачем в *Redeemer* запихнули 20(!) зарядов.

Flag Damage. Мутатор увеличивает огневую мощь игрока-знаменосца в CTF. Величина наносимого им урона выставляется в меню в пределах от 0 до 400%, т.е. при крайнем положении ползунка урон увеличивается в четыре раза, и одна(!) пуля из *Enforcer*'а в голову сносит свеженького бойца.

Клубные новости

Демки

Демка финальной игры с дуэльного Q3-чемпионата в Выборге. В финале **PELE [PK]** выиграл у **n^LeXeR**'а. Бойцы сражались не на жизнь, а на смерть — есть на что посмотреть.

Моды

OSP 0.99w

На компакт идет последняя версия **OSP (0.99w)**. Список изменений внушает оптимизм и веру в светлое будущее. Кстати, в версию OSP 1.0 разработчики обещают включить ряд дуэльных карт. Одна из них, замечательная Edge (римейк **q2dm1** под **Ку3**), составит компанию **OSP 0.99w** на нашем диске.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ!

На компакте вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Естественно, не обо всех, которые в России-матушке есть, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе *«ИнфоБлок»*.

ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Федор Усаков, Олег Полянский, Николай Пегасов и Денис Давыдов

Rulezz&Suxx

Как обычно, на компакт идет подборка скриншотов из игр текущего выпуска R&S. Смотрите на здоровье. И непременно загляните в раздел, посвященный рубрике **«В центре внимания»**. Там вас ожидает огромная подборка скриншотов, в том числе и тех, что по техническим причинам не попали на прежние компакты.

Антихакер

Статья «Не дадим Тетю Асю в обиду»

1. **ActiveList** — программа для создания и поддержки собственного Active-канала, объединяющего абонентов ICQ по интересам. Располагаться может как на вашем компьютере, так и на постоянно работающем сервере, что, разумеется, предпочтительнее.

2. **ICQAnswer** — ICQ-автоответчик. Может отвечать на сообщения, содержащие ключевые слова, или сообщения только от определенного пользователя, сохранять в лог входящие сообщения.

3. **ICQ Tools** — утилита для автоматизации работы с Аськой. Сама проверяет почту на нескольких почтовых ящиках, автоматически отвечает на сообщения или отправляет новые как напрямую по ICQ, так и по почте.

4. **ICQ-UIN** — маленькая DOS-утилита, позволяющая сохранить весь контакт-лист в виде текстового файла.

Вскрытие

Статья «Бравые коммандос на тропе войны»

PCK Extractor — утилита для распаковки *.pck-архивов игры. И **PCK Packer** — для запаковки *.pck-архивов.

Статья «Наш ответ МТС»

На белом свете появилась новая программа для взлома игр — **Detective Story**. Извините... я хотел сказать — утилита для исправления ошибок разработчиков вроде малого количества денег в играх. Кроме русскоязычности, в рассматриваемой утилите есть множество других преимуществ перед прочими программами подобной направленности: инстинктивно понятный интерфейс, множество добавлений для пущего удобства пользователя... она как будто специально предназначена для ввода шестнадцатиричных кодов из **рубрики «КОДекс»**. Добавьте ко всему «хит сезона» — возможность вернуться к предыдущему поиску! То, чего нет даже в **MTC**. Да и неудобно тем же MTC пользоваться, когда единственно необходимым является введение hex-кода: программа слишком громоздка. А в **Detective Story** все предельно просто.

Железный цех

Статья «Кино на Geforce 2MX с TV-Out»

1-2. Кодек DivX 3.11 и DivX 4.02. Программа декодирования видео в формате **MPEG4** — в ипостаси **DivX**. Необходима для просмотра видеофильмов этого формата. Две версии.

3. DivXG400. Фильтр, подключаемый к видеопроигрывателю при воспроизведении файла **MPEG4 (DivX)**. Помогает увеличить видимый размер изображения.

4. BSPlayer (версия 0.84). Проигрыватель мультимедийных файлов, в том числе (и главным образом) **DivX**.

5. Sasami. Проигрыватель мультимедийных файлов (формат **DivX**, само собой, поддерживается).

6. Русификатор для плеера Sasami. Патч для русификации интерфейса проигрывателя **Sasami**.

7. Драйвера NVIDIA Detonator. Драйвера для видеокарт на чипах от **Nvidia** версий **7.78, 8.03, 21.81.** под **Win9x**.

8. GTU (GeForce Tweak Utility). Утилита для включения и настройки недокументированных функций видеокарт серии **GeForce** (разгон и т.д.).

МатрицаПлюс

Статья «Основы создания уровней для Serious Sam»

Уровень, созданный автором статьи специально для журнала. Демонстрирует основы картостроения «Серьезного Сэмыча».

Статья «Юнит моей мечты»

1. Tiberian Sun Models — наверное, из всех стратегий именно для серии **C&C**, особенно для последних ее игр — **Tiberian Sun** и **Red Alert 2**, сделано больше всего разнообразных модов и конверсий. Оно и понятно — все установки игры хранятся в ini-файлах, и достаточно простого текстового редактора для создания неограниченного числа разнообразных модификаций. Однако чего никак нельзя было сделать через текстовый редактор, так это полностью новых юнитов с уникальной графикой. В этом номере, к двухлетию Tiberian Sun, мы исправляем этот недочет, выложив на диск **большое количество графики для юнитов**. Чего здесь только нет! **«Шилка», Т-90, «Абрамс» с «Брэдли», полицейская машина, куча**

WORLD WAR III

Чёрное золото

На секретной конференции Центральной Геологической Комиссии ООН были раскрыты ошеломляющие факты. Запасы нефти катастрофически сокращаются.

Ее запасов хватит максимум на 8-10 лет. Даже высокоразвитые страны не смогут придумать за такой короткий срок альтернативный энергоресурс. Волна протестов проходит по всей Земле.

- Полное трехмерное изображение
- Реальная смена дня и ночи
- Приобретение военного опыта в битвах и сражениях
- «Технологическое дерево» (изобретение нового оружия)
- Система подземных туннелей
- Строительство мостов
- Оборонные системы
- Электронные системы (подслушивание неприятельских переговоров)
- Выбор между простым и более сложным видом интерфейса
- Ошеломляющий саундтрек придает боевое настроение

Три великие державы - Россия, Америка и Ирак - развязывают Третью Мировую войну.

Забудьте про исторические войны с допотопными мечами и копьями. Отключайтесь от бешенных межгалактических войн с несуществующими лазерными пушками.

Пора … Пора отправляться на настоящую войну с настоящим оружием.
Командуйте сотнями пехотными, воздушными и морскими войсками, оснащенными наиболее развитыми технологиями оружия

Вы приобретаете опыт и знания по мере того, как вы пробиваете свой путь по восходящей лестнице, ведя многочисленные войска к грандиозным победам, или к более горькой неудаче, поражению.

Следите за удивительными живыми сценами, сопровождающие историю!
Используйте удобный издатель карты для создания своих собственных сценариев!





REVOLT GAMES





г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15

г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205

г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая д.10
корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58

г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б» клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А» торг. место 304

г. Уфа
пр. Октября д.56

г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64

г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

современных самолетов, нодовский вариант «Мамонта»... Выложены только лучшие образцы народного творчества, причем **предпочтение отдавалось реальной современной технике**.

2. Will's VXL Editor — мощный редактор юнитов для игр серии C&C. Подробное описание работы смотрите ***в статье «Юнит моей мечты»***.

3. SunEdit2k — мощная утилита для редактирования ini-файлов.

Статья «Редактор Operation Flashpoint: Скрипты»

1. **Справочник команд** — BIS выложила на своем сайте официальный справочник по командам. Наконец-то. В общем, как и говорилось — читайте «Манию». У нас все как-то быстрее печатается. С другой стороны, иметь официал все же рекомендуем. В хозяйстве пригодится.

2. **Скрипты от «Мании»** — все скрипты, означенные в статье, в цифровом варианте. Дабы вам не нужно было мучиться, набивая весь этот объем вручную.

3. **Учебная миссия от «Мании»** — просто учебная миссия. Изучайте, смотрите, как «оно» должно.

Вне компьютера

Блок от «Ролемансера»

«Ролемансер» (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт, посвященный внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакте. Прочесть подробную информацию о «Ролемансере» вы также сможете на компакте.

Файлы

1. FUZION. Одна из самых популярных западных бесплатных ролевых систем теперь переведена на русский язык. Предлагаем вам два основных мануала этой системы, применяемой для приключений киберпанк и скай-фай.

2. Marco Volo. Классическая серия приключений для мира Forgotten Realms (AD&D, 2nd edition) предлагает игрокам возможность совершить путешествие в одном из самых популярных миров RPG и пересечь с запада на восток континент Faerun в поисках таинственного артефакта.

3. Lord of the Rings TCG. Обзор карточной игры по «Властелину Колец» — на страницах журнала. А на диск выложены ее правила. Lord of the Rings TCG имеет шансы стать реальным конкурентом для Magic: The Gathering.

Статьи

1-2. Предлагаем вашему вниманию две статьи *Godmaker'a*, адресованные начинающим ДМам: **«Путь к мастерству»** и **«Риторика и настольные ролевые игры»**.

3. Статья *Makkawity* **«Основные законы развития воинской традиции и проблемы ее освещения в мирах фэнтези»**, посвященная анализу тактики и стратегии фэнтези-миров. Автор попытался показать, как на самом деле шли бы боевые действия, если бы в средневековом мире существовала магия.

Клуб "Лабиринт"

Напоминаем: при поддержке портала **«Ролемансер»** в Москве в декабре открывается самый большой клуб интеллектуальных игр ***"Лабиринт"***: коллекционных карточных, военно-тактических, ролевых и настольных. Схема проезда на компакте.

Все файлы размещены в разделе *«Вне компьютера» («По журналу»)*. Все статейные материалы размещены в *«ИнфоБлоке»*.

Magic: The Gathering

Пачка дек-листов, обновления правил и прочее подобное в том же духе. Как обычно — все то, что является для вас ценным.

Помимо того, на компакт выкладывается демо-версия Седьмой Редакции Magic: The Gathering, предназначенная для начинающих. Она является отличным средством для обучения игре в MTG и получения первичных знаний о том, что данная игровая система представляет собой на практике. Всем, кто давно хотел научиться, но не знал, как, смотреть в обязательном порядке. Находится в разделе «Демо-версии».

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составители: Геймер, Св. Торик & or@NGE

Конкурс по Counter-Strike

Конкурс окончен. Карты, вошедшие в тридцатку лучших, представлены на компакте.

Скринтурс №01. Январь.

Девять конкурсных картинок для «Скринтурса».

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составитель: Алексей Бутрин aka B00T (boot@igromania.ru).

Свежатина

The Bat 1.53. Новая версия популярнейшей и, по мнению редакции, лучшей в мире почтовой программы.

Advanced Document Server. Поиск текста по файлам в форматах DOC, RTF, WRI и по заголовкам MP3-файлов.

CPU kill 2.0. Утилита для замедления процессора. Часто требуется для запуска старых игрушек.

Proxomitron 4.0. Утилита сбережет нервы тех, кто пользуется Интернетом, ибо предназначена для блокирования выскакивающих рекламных окошек. Может также фильтровать загрузку баннеров.

Sensiva Pro 1.0. Самый оригинальный из известных мне лончпадов и дополнений к Windows. При нажатой правой кнопке мыши вы рисуете на экране некий знак, который распознается Sensiva, а та, в свою очередь, выполняет действие, ассоциированное с таким иероглифом, — например, запуск программы или минимизацию окна.

DirectX 8.1. Свежайшая версия DirectX. Кушайте, пока не протухла.

Bodun 2.12. Маленькая и многим известная программка для вычисления того, сколько вам нужно выпить алкоголя, чтобы... Не буду сюрприз портить — запускайте и прикалывайтесь сами. Кто уже видел ее раньше, все равно запустите — это новая версия.

ReGet Deluxe 2.1. Новая версия отечественного download-менеджера. Масса нововведений и возможностей, подчас уникальных. Обязательно посмотрите.

Work with registry 1.27 beta. Чистильщик реестра. Отличительные особенности: маленький, не требует инсталляции и очень быстр в работе.

Maggi 5.5. Расслабьтесь — это не эмулятор бульонных кубиков, а программа для подбора причесок. Импортируйте в программу фотографию, а затем — экспериментируйте сколько душеньке угодно.

Hackman 6.01

Программа для начинающих патологоанатомов. Представляет из себя удачный гибрид дизассемблера и HEX-редактора.

Добавления/апдейты

FAR/Plugins

1. Archiver definitions for FAR — ini-файл к Far для поддержки огромного числа архиваторов разного типа.

2. Block Indent v1.11 — сдвигает выбранный блок (или текущую строку) к ближайшей позиции табуляции в выбранном направлении (влево или вправо).

3. DBFView — данный плагин позволяет просматривать и редактировать файлы в формате dbf. Для просмотра dbf-файла достаточно нажать на нем клавишу Enter.



4. GeneratorM3U v0.1.3 — скрипт для создания файлов *.m3u (плейлистов) для выделенных папок с mp3-файлами.
5. LGFV 2.11 — плагин для поддержки архиватора LGFV.
6. Programmer's Calculator v1.1 — мощный калькулятор для программеров.

WinAMP/plugins

Пять плагинов для визуализации: Galacticon AVS, R2 Visualisation v2.05, Smoke 102, TBO AVS 2: New Ways и Trance Visualisation.

DLH

Предсказать появление новых дополнений для маленьких грязных читеров невозможно, поэтому в случае если появится что-то новое — обязательно выложим.

Стандартный набор

Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для «ломания» игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики *«КОДекс»*.

Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей Magic: The Gathering. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании. Сейчас в ее базе все существующие карты.

Помимо перечисленного, на компакт выкладывается DivX 4, без которого, кроме всего прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик.

ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор (fedor@igromania.ru)

Сегодня на повестке дня драйвера для ATI Radeon 8500. Обзор этого замечательного GPU читайте в следующем номере «Игромании».

На диске находятся версии для Windows 95/98/Me, Windows 2000 и Windows XP. Драйвера не являются WHQL-сертифицированными, однако наш «Железный цех» настоятельно рекомендует к установке именно эти, финальные версии. Причина — в них появилась поддержка технологии SMOOTHVISION. На диске расположены три варианта дистрибутива: для Windows 95/98/Me, для Windows 2000 и для Windows XP.

В разделе **«Софтверный набор»** находится набор DirectX 8.1, необходимый для корректной работы драйверов в Windows 95/98/Me.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИнфоБлок

1. Перечень номеров *«Мании»* с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакте).

ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция **по установке модов и демок для «Deathmatch»**.
3. Статьи, предоставленные **«Ролемансером»**.
4. Карты по конкурсу **«Пять турнирных задач»**.
5. Сводная ТАБЛИЦА КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ.
6. Информация **о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте**.

ДРАФТ

В директории /DRAFT на компакте в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или чрезмерно глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится.

Для вашего удобства все разделы на компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики «CD-Мания». Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось, разобраться в директориях не составит труда.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики «CD-Мания» и компакт-диска: ГЕЙМЕР *(gamer.sobaka.igromania.ru).*
Редакторы «Игровой зоны»: АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН и ГЕЙМЕР.
Программирование компакт-диска: ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.
Дизайн оболочки компакт-диска: ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.
В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала «ИГРОМАНИЯ». Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■

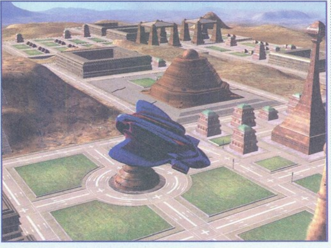
Sarcastic Rebel
Retro_parrot@yahoo.com
Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru

Arcturus

Жанр: Action/RTS ● **Издатель:** Не объявлен ● **Разработчик:** BlueInca
Похожесть: Ground Control, BattleZone ● **Системные требования:** PII-600, 128Mb, 32Mb 3D уск. ● **Мультиплеер:** Неизвестно
Дата выхода: Конец 2002 года

Помните **BattleZone**? Разработчики **Arcturus**, видимо, тоже его помнят. И в память о ней ваяют трехмерную RTS, в которой можно кататься на любых юнитах и самолично отстреливать врага.

...В системе затерянной в космосе звезды Арктур есть пригодная для жизни планета. Планету населяют две расы, Lumerans и Xizons. Расы, конечно, очень разные, и, вероятно, по этой причине находящиеся в состоянии перманентной войны. Вы уже заскучали? Погодите, все только начинается.



Выбираем расу и начинаем бороться за место под солнцем. Каждая из рас обладает «уникальными наборами строений и юнитов». Кампания состоит из 12 миссий. Переигрывая миссию заново, вы «никогда не увидите прежних ходов и тактических решений со стороны компьютера». Разработчики обещают наделить кремниевые извилины самообучающимся AI, который, подобно человеку, может выбирать (а может и не выбирать?) удобное место для базы, время и место для атаки, умеет эффективно использовать ресурсы и зачастую «преподносит сюрпризы»... Ну как, вы еще читаете?

В любой момент вы можете покинуть генеральский трон и сесть в кресло-катапульту истребителя местного розлива. RTS, таким образом, превращается в аркадный авиасимулятор. Летаем-стреляем...

Что-то подсказывает мне, что не только сюжет и геймплей, но и графика Arcturus не совершит прорыва на фронтах. Зато хоть архитектура тамошних городов подает надежды, напоминая помесь греческой и древнеегипетской. Истребитель рядом с величественными сооружениями — сущая козявка.

Call Sigh: Charlie

Жанр: Tactical Action ● **Издатель:** Не объявлен ● **Разработчик:** Outsider Development ● **Похожесть:** Conflict: Desert Storm, Rainbow Six
Системные требования: Не определены ● **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ● **Дата выхода:** Лето 2003 года



Забавно, но игра, скриншоты из которой вы видите рядом, изначально задумывалась как двумерная RTS. Похоже, что-то убедило разработчиков бросить эту затею и начать все заново. Обновленная **Call Sigh: Charlie** будет тактическим экшеном в стиле **Conflict: Desert Storm**, с возможностью управления солдатами в режиме от первого лица.

Стрелять мы будем в любимом тире американских политиков — Вьетнаме 60-х. Под наше командование поступит взвод «зеленых беретов». Владеющие самыми современными видами оружия, навыками вождения и пилотирования всего, что ездит и летает, эти ребята натасканы для выполнения stealth-миссий за линией фронта.

Разработчики уверены, что вьетнамская кампания — не самый заезженный игровой индустрией кусочек истории, и поэтому собираются напичкать игру всеми «уникальными» атрибутами этой войны: непроходимыми джунглями, мирными на первый взгляд бамбуковыми лачугами и погаными болотами. Будут даже инфернальные вьетнамские тоннели.

Несмотря на то, что программистам-»аутсайдерам» предстоит целых два года работы, западные игровые издания уже сейчас захлебываются криками вроде: «Ребят, давайте побыстрее, а!», «Я не могу ждать так долго!». И чего они так разволновались — мало им «вьетнамских» игр, что ли?

Cult

Жанр: Action-RPG ● **Издатель:** Не объявлен ● **Разработчик:** 3D People
Похожесть: Baldur's Gate, Diablo ● **Системные требования:** PII-333, 128Mb, 8Mb 3D уск. ● **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Весна/Лето 2002 года

Тем, для кого дюжина арабских цифр в строке *Next level at* все еще что-то значит, могу предложить в качестве варианта классическую Action-RPG словацко-немецкого происхождения. **Cult** напоминает родной **Baldur's Gate,** только ее уровни намного больше по размерам, а персонаж всего один, что придает игре сходство с **Diablo**. Зато не надо ни с кем делиться — все очки опыта достанутся лично вам.



Мир Cult населен патологическими атеистами: в богов эти люди верить не хотят, да и почти ничего о них не знают. А к всевозможным высшим силам и их служителям относятся с недоверием. Хотя есть исключения — кое-где все же попадаются храмы и монастыри. На нашу долю выпало сомнительное счастье быть послушником при одном их них. И вот в один роковой день неизвестные силы обрушиваются на родной храм, неся с собой смерть и разрушения. Из всех служителей храма в живых остаетесь только вы с наставником. Вскоре, пробираясь через руины храма, сквозь обломки и пыль, вы проясняете для себя две вещи. Во-первых, с алтаря пропал обломок древнего артефакта, главное сокровище храма. А во-вторых, какие-то монстры с неподдельным кулинарным интересом наблюдают за вами...

Далее все как обычно: пять десятков уровней следуют один за другим, поставляя нам монстров и барахлишко. В конце каждого уровня нас ждет заветный кусочек того самого артефакта. Сами уровни типичны для жанра — если не говорить об их размерах. Для навигации по некоторым неплохо было бы иметь карту где-нибудь в углу экрана. Особенно разработчики гордятся уровнем города общей площадью примерно в сотню экранов. Представляете себе «городские» квесты типа «взять/отнести»? Свернешь не в тот переулок, и спрашивай потом обкуренных гоблинов, как найти бородатого мужика в зеленом кафтане.

Битвы Cult проходят в реальном времени, но со спасительной возможностью управления «на паузе». Выбор оружия, доспехов, заклинаний, всевозможных зелий и артефактов достаточно широк, и управиться с ним в реалтайме непросто, даже играя одним персонажем (ну если вы не мастер Diablo, конечно).

В плане графики игра не покажет ничего революционного — разработчики, так сказать, верны традициям. Архитектура сооружений неброская, но вместе с тем изобилует мелкими подробностями. Не самый современный движок демонстрирует изометрические виды городков и подземелий ручной работы и слегка разбавляет унылость мрачных пейзажей скромной пиротехникой. Ну и, до кучи, радует глаз сменой дня и ночи, погодными эффектами, 32-битными текстурами и плавным масштабированием.

Кроме стандартного набора личин и физиономий персонажа, разработчики собираются включить в подарочный комплект редактор. Игроки смогут создавать своих героев и наряжать их по своему вкусу.

В одном из интервью лидер проекта **Питер Наджи** признался журналистам, что **3D People** занялись разработкой RPG не корысти ради, а только потому, что сами являются большими поклонниками Diablo и Baldur's Gate. Во всех современных ролевиках, считает Питер, есть мелкие изъяны, от которых 3D People собрались избавиться, взяв из своих любимых RPG самое лучшее и выбросив все бездарное и дурное.

Haegemonia: Legions of Iron

Жанр: Strategy ● **Издатель:** Cryo Interactive ● **Разработчик:** Digital Reality
Похожесть: Imperium Galactica ● **Системные требования:** Не объявлены ● **Мультиплеер:** Без подробностей ● **Дата выхода:** 2002 год

Жанр глобальных космических стратегий, похоже, переживает второе рождение. Недавно компания **Digital Reality** заявила о разработке нового проекта **Haegemonia**, который, как и все игры подобного типа, будет «масштабным», «эпическим» и непременно «революционным». Как мило.

В будущем все человечество поделилось на две враждующие фракции: земляне и «внешние миры» — добивающиеся независимости звездные колонии в самых отдаленных уголках галактики. Ну а посередине, как всегда, оказался злополучный Марс, не признавший самостоятельность колоний и давно мечтающий избавиться от ига ненавистных землян. В общем, с фотонных гаубиц смахнули пыль и отчистили от ржавчины, космические крейсера вышли из доков, были запущены баллистические ракеты... и завертелось.



К Haegemonia подойдет определение вроде «еще одна игра по мотивам **Imperium Galactica**». Игрок принимает бразды правления межзвездным фрегатом в чине младшего лейтенанта, постепенно растет в званиях, открывает новые миры и строит колонии, покупает новые корабли, воюет с проклятыми недругами и периодически инвестирует капиталы в департамент исследования и разработок ради производства все более мощных трансглюкаторов и прочих скоростных гравицап. И, в конце концов, достигнув чина Адмирала всея Межзвездного Флота, отправляется крушить вражеский homeworld. В общем, все более чем незатейливо.

Пока что будущее Haegemonia вполне безоблачно — талантливый разработчик, весьма многообещающий, но еще «сырой» графический движок, незаезженная (пока что) идея... Омрачает картину лишь тот факт, что над разработкой игры нависла тень ужасного французского фантомаса — фирмы **Cryo**... Боже, спаси Digital Reality.

Lord Of Realms III

Жанр: RTS ● **Издатель:** Sierra ● **Разработчик:** Impressions Games
Похожесть: Lord Of Realms II ● **Системные требования:** PII-500, 128Mb, 16Mb 3D уск. ● **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Не объявлена

Этот год не раз радовал нас отличными RTS с уклоном в экономику — один **Stronghold** чего стоит. Есть серьезные основания полагать, что и следующий год «голодным» в этом плане не окажется. Бравые вояки из **Impression Games** снова взялись за тему средневековья. Скоро благодаря их стараниям одна из древнейших RTS — **Lords Of Realms** — обретет продолжение. Как и прежде, в основу игры положен период средневековья, годы с 850 по 1350. Третьи «Лорды» посвящены становлению феодализма после падения Рима и войнам того времени — защите Британии от саксов, столкновениям саксов с викингами, вторжению викингов в Британию и подавлению мятежей в Уэльсе и Шотландии, войнам во Франции и Германии. За каждое из государств можно будет пройти по одной военной кампании. Разработчики не пытаются достоверно воспроизвести исторический ход событий — они стремятся лишь сохранить реалии феодального общества и исходные геополитические условия.



Виктория может быть достигнута разными путями, да и сами условия победы будут различны — к примеру, захватить небольшую провинцию или стать правителем целой страны, защитить владения от иноземных захватчиков или удержать свою династию у престола... Как во второй части, в Lord Of Realms III будет два режима игры: военно-тактический и экономико-политический. В политическом (глобальная карта, войска-фишки и города-значки) вы собираете армию, обустраиваете и развиваете поселения, ведете дипломатические переговоры с соседями, — иными словами, занимаетесь менеджментом и хозяйством. Если на вас кто-нибудь нападает (или нападаете вы), игра переходит в тактический режим (полное 3D), в котором и происходят все сражения. Таким образом, с одной стороны, монарх не отрывается ежеминутно от государственных дел, чтобы отбить атаку назойливого AI, с другой — ему не приходится вылезать из окровавленных доспехов для ревизионного тура по амбарам.



Разработчики утверждают, что изрядное разнообразие в геймплей внесет присутствие всяких знаменитостей вроде короля Артура, Мерлина и Робин Гуда. Ну а знатоки истории порадуются, увидев Стоунхендж и лондонский Тауэр в полном 3D...

Napoleonic Wars

Жанр: Turn-Based Strategy ● **Издатель:** Matrix Games ● **Разработчик:** Matrix Games ● **Похожесть:** Europe Universalis ● **Системные требования:** PII-300, 64Mb, 4Mb Video ● **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть, e-mail ● **Дата выхода:** Не объявлена

Napoleonic Wars — классическая походовая стратегия по мотивам европейских войн начала XIX века. Воевать в игре будут Испания, Пруссия, Великобритания, Турция, Россия и Франция. Выбираете одну из держав и начинаете планировать и осуществлять вторжения, заключать перемирия и вступать в альянсы.

Войска обозначены на глобальной стратегической карте солдатиками-фишками, как в **Europe Universalis**. В распоряжении каждой страны находятся как сухопутные соединения — пехота, артиллерия, легкая и тяжелая кавалерия, — так и парусные суда нескольких классов. Примечательно, что каждое подразделение возглавляет реальная историческая личность — *Горацио Нельсон* или *Гебрахт Блюхер*, к примеру.

В Napoleonic Wars будет одна большая сингл-кампания. В ней необходимо за период с 1805 по 1815 г. максимально расширить грани-







цы своего государства и набрать как можно большее количество «очков славы». Пройдя сингл, можно будет играть с живыми соперниками через Интернет и даже по электронной почте — походовый геймплей это позволяет.

Параллельно Matrix Games ведет работу над созданием серии La Grande Armee Campaign, игры которой будут достоверно воспроизводить величайшие сражения Наполеоновских войн. Первой из них станет битва под Аустерлицем.

Star Wars: Starfighter

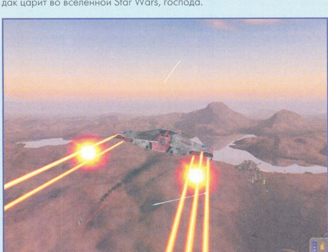
Жанр: Космический симулятор ● **Издатель:** LucasArts ● **Разработчик:** LucasArts ● **Похожесть:** Battle for Naboo, любой симулятор Звездных Войн
Системные требования: PII-600, 256Mb, 32Mb Video ● **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ● **Дата выхода:** Зима 2001 года

Изначально **Star Wars: Starfighter** разрабатывался **LucasArts** для **PS2**, и его консольная версия была продемонстрирована разработчиками на последней **E3**. Только после выставки было решено портировать космический симулятор на платформу PC.

Действие игры происходит во время событий, известных нам по первому эпизоду **«Звездных войн» — Phantom Menace**. Сюжет привязан к ключевым моментам фильма и всеми дорогами ведет к финальной битве на орбите Набу. Однако большая же часть игровых событий взята вовсе не из фильма.

Риз Доллоуз, Вэна Сейдж и *Ним* — пилоты, сражающиеся против Торговой Федерации. За каждого из них мы будем проходить часть одиночной кампании. Риз Доллоуз был единственным выжившим из всех бойцов группы «Браво», погибшей в боях с Федераций. Вэна Сейдж в прошлом была пилотом Набу, а теперь служит наемником Федерации. Почему она выступает против Федерации — секрет, который нам предстоит разгадать на протяжении игры. И, наконец, Ним, бывший джентльмен удачи. В отместку за угнанный транспорт Федерация разгромила его базу. Все три героя встретятся в конце игры и примут участие в битве с Орбитальным Центром Управления Дроидами Федерации.

Каждый пилот воюет на личном истребителе. У Риз это стандартный истребитель Набу. Он превосходит другие в скорости, но вооружен только лазерными пушками и протонными торпедами. Машина Вэны — самая маневренная, оснащена самонаводящимися ракетами. Огромный пиратский корабль Нима медлителен и неповоротлив, зато тяжело бронирован и оснащен тремя парами лазерных орудий, турелями и энергобомбами. Впрочем, в процессе прохождения кампании вы сможете сменить истребитель. Всего будут доступны около двух десятков машин, среди которых есть даже X-Wing. Уж откуда он взялся в этом мире за 70 лет до своего «рождения», мне даже думать не хочется. Бардак царит во вселенной Star Wars, господа.



Зато в игре присутствует одно интересное и действительно полезное изобретение — *Sniper Zoom*. Помните эти мучения при стрельбе по далекому истребителю размером с пиксель? Забудьте о них. Вместо того чтобы замедлять скорость реакции джойстика, вы нажимаете кнопочку и преспокойно целитесь, сохраняя нервные клетки.

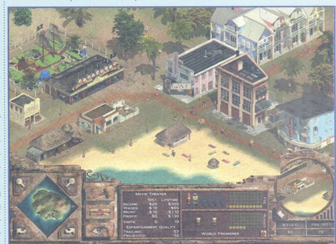
И последнее — разработчики клянутся, что новая PC-версия превзойдет консольную по качеству текстур. Порадовали, ей-богу!

Tropico: Paradise Island

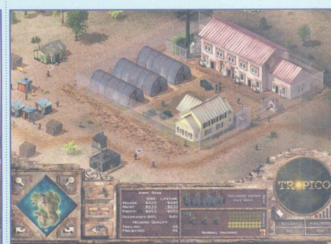
Жанр: Экономическая стратегия ● **Издатель:** Take Two ● **Разработчик:** PopTop
Похожесть: Tropico ● **Системные требования:** PII-200(400), 32(128)Mb
Мультиплеер: Нет ● **Дата выхода:** Январь 2002 года

В том, что **PopTop** планировали адд-он **Tropico**, единственному в мире симулятору островного диктатора и просто одной из лучших игр года, мы не сомневались с самого начала. И вот, спустя полгода после выхода игры, диктатороведы наконец-то разродились первыми подробностями. Не пугайтесь названия будущего адд-она — **Paradise Island**. Несмотря на многочисленные курортно-туристические инновации вроде возможности возведения теннисных кортов, колониальных вилл и пляжных яхт-клубов, — подведомственный остров обещает быть отнюдь не райским.

И вот почему: поразмыслив, чего не хватает симулятору банановой республики, тропиканский главидеолог Фил Штейнмайер решил — природных катаклизмов! Помните эти репортажи в конце вечерних новостей: «ужасное наводнение обрушилось на...» или «вторую неделю бушует ужасный шторм в...»? Так вот, все эти чудесные напасти ждут нас в адд-оне. Наводнения, тайфуны, землетрясения, цунами и даже извержения вулканов способны в считанные секунды стереть с доброй половины острова любые признаки цивилизации.



Ну а там, где мать-природа не успеет приложить руку, вволю оттянется сам эль-президенте. Отныне наиболее злобные диктаторы смогут строить тюремные подземелья и пыточные камеры для устрашения всех противников режима, а также концентрационные лагеря (!) и усиленные бронетехникой армейские форты для отражения нападений обнаглевших повстанцев. Вот уж поистине диктаторский масштаб! ■



Осада Авалона™

Судьба бросает кости, ставка – твоя жизнь. Жизнь тех, кто волею судеб оказался запертым в городе-крепости превратилась в постоянное испытание. Это история о городе, охваченном пламенем войны, история о смелых воинах, могучих противниках и всесильной магии. Это история о мудрости, коварстве и силе. Это история осады Авалона.











По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращайтесь в компанию "Новый Диск" по адресу: Москва, Ломоносовский проспект, дом 31, кор.5, телефон: (095) 932-6178, E-mail: sale@nd.ru.



Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru

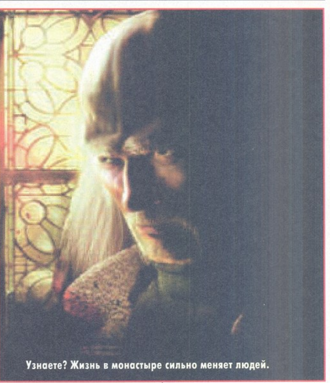
HITMAN II
Silent Assassin



Основанная в 1998 году двумя датскими компаниями студия Io Interactive громко заявила о себе уникальным «симулятором киллера» Hitman: Codename 47. Игра имела феноменальный успех. Все ждали скорого появления адд-она, экспаншн-пака или, на худой конец, «Game of the Year Edition», но в Io Interactive об этом не стали даже думать. Здесь слишком любили 47-го, чтобы опошлять его беспардонным франчайзингом (проще говоря, деньгосрубательством). Прошло всего несколько месяцев с момента выхода Hitman: Codename 47, как парни из Io Interactive скромно признались: «Мы делаем полноценное продолжение Hitman».

47-го уничтожить!

Сюжета Hitman 2: Silent Assassin вполне бы хватило на полноценный боевик, причем, заметьте, неплохой боевик, сравнимый с «Леоном» Люка Бессона. В очередной раз над игровым сценарием трудился профессиональный писатель (его имя не разглашается). В Io Interactive просто делают хитрые лица, намекая, что не доверили бы сочинять продолжение своего любимого детища кому ни попадя.

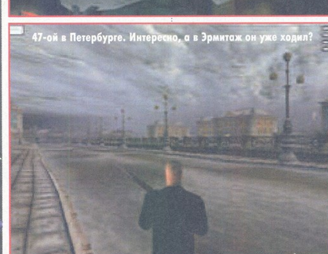

Узнаете? Жизнь в монастыре сильно меняет людей.

После выполнения последнего задания в Hitman: Codename 47 и столкновения с клонами в самом конце первой части 47-ой исчез. Он сбежал из *International Contract Agency*, загадочной конторы, борющейся с криминалом его же собственными криминальными методами. Ау, Хитмен, где же ты?

47-ой обосновался на Сицилии, поселившись в маленьком заброшенном монастыре. Он избавился от оружия, а его любимым времяпрепровождением стали прогулки по саду и душеспасительные беседы с отцом *Витторио*. Бывший киллер пытался разобраться, кто же он на самом деле. Увы, профессор *Орт-Мейер*, единственный, кто знал настоящее имя 47-ого, давно был мертв.

Шли месяцы. Хитмен обжился в монастыре и даже не помышлял о возвращении к прошлой жизни, пока однажды его не обнаружили русские. Могущественный русский мафиози вернул 47-го в строй, выдал ему оружие и отправил выполнять новое задание. Спорить и уж тем более сопротивляться не имело смысла. Однако неожиданно Хитмен понял, что игра ведется по двойным правилам и теперь он сам стал «трудной мишенью» для другого киллера, русского экс-спецназовца. Внимание, господа, готовится к выходу новая книга Доценко «*Бешеный против Хитмена*». Делайте ваши ставки.

«Товарищ Хитмен» на страже интересов русской мафии. Впечатляет, как монумент «Рабочий и колхозница».


47-ой в Петербурге. Интересно, а в Эрмитаж он уже ходил?

Живи и дай умереть другим

Главным нововведением Hitman 2: Silent Assassin стала возможность переключаться между видами от третьего и первого лица. Вид от третьего лица очень выгоден с тактической стороны, однако для создания реалистичной атмосферы вид «из глаз» по-прежнему незаменим.

Изменилась система получения оружия. Если раньше любая миссия начиналась с небольшого «шопинга», — 47-ой закупал себе арсенал, — то теперь в этом нет необходимости. Отныне у Хитмена есть своя собственная частная коллекция оружия. Любая смертельная игрушка, попавшая в его инвентарь, остается с ним навеки. То есть в начале миссии Хитмен определяет, с чем идти на работу, а что пусть полежит дома до лучших времен.

Старые приемы не забываются. Талант, как говорится, не пропьешь.

Та же самая ситуация с редактором уровней. Io Interactive, в принципе, не прочь отдать редактор уровней народу, но боится не успеть с ним к официальному релизу Silent Assassin (ориентировочно — март 2002 года). «*Ну ничего*», — успокаивают разработчики. — «*Не успеем к релизу — выложим редактор на наш сайт для свободного скачивания*».

Hitman 2 создается с размахом, достойным уважения. Музыку для игры вновь написал **Джаспер Кид**, однако на этот раз электронику разбавили классическими мотивами. Классическую часть Кид записывал в Будапеште вместе с *Radio Philharmonic Orchestra* и хором из 50 человек.

▲▼▲

После сентябрьских терактов в Америке многие разработчики предпочли снизить уровень жестокости в создаваемых играх. В Io Interactive тоже задумались над этим — но в конце концов решили ничего не менять.

— *Ведь это всего лишь игра*, — говорит Якоб Андерсен. — *И в ней у нас нет ни одной миссии в Нью-Йорке. Я считаю, что люди не должны ничего менять из-за боязни терроризма, потому что именно этого террористы и хотят добиться.*

Золотые слова и смелое решение. Алтарь политкорректности и так переполнен дарами. А 47-ому всегда было наплевать на политкорректность. Он просто делает свою работу.

Из последних новостей стало известно, что у разработчиков хотят купить права на телеадаптацию Hitman. Мол, снимем круче «Леона». А что, может, и в самом деле стоит попробовать? ■

Кому-то осталось жить считанные секунды.

Выбор куда богаче, чем в вашем любимом супермаркете. Ножи, пистолеты, винтовки, взрывчатка, гранаты — куда ж без этого добра одинокому Хитмену, желающему познакомиться с новой жертвой! В обновленный арсенал вошли арбалеты, ядовитые стрелки, неметаллический пистолет, который нельзя обнаружить металлодетектором, и даже хирургический скальпель. Желаете выполнить миссию без шума и пыли? Воспользуйтесь хлороформом или резиновой дубинкой. В вашем распоряжении также лазерные прицелы, разнообразные отмычки и прибор ночного видения. Будьте изобретательны — вы найдете миллион способов выполнить задание.

Возрадуйтесь, поклонники save'ов. Вняв вашим мольбам, Io Interactive дарует возможность сохранять игру. Но не спешите кричать «Аллилуйя!» и на радостях целовать в мокрый нос свою собаку. Количество сейвов ограничено, причем ограничено строго. Главный дизайнер Hitman 2: Silent Assassin **Якоб Андерсен** кивает в сторону **Soldier of Fortune**, забывая при этом вспомнить, что по уровню сложности «Солдат Удачи» и в подметки не годится «Хитмену». Впрочем, и на том спасибо. Теперь в случае провала придется проходить заново не всю миссию, а лишь ее часть.

И вечный бой

Как и в первом Hitman, в Silent Assassin предстоит вдоволь попутешествовать. На протяжении 20 миссий, раскиданных по шести большим главам, 47-ой посетит *Сицилию, Японию, Индию, Северную Африку, Малайзию* и — внимание! — *Россию*. Двое сотрудников Io Interactive специально ездили в *Санкт-Петербург*, чтобы наснимать достаточное количество материала для художников игры. Русская часть Hitman 2 будет одной из самых сложных, а русские бандиты — самыми суровыми противниками 47-го. Хотя... послушаем Якоба Андерсена:

— *Структура миссий очень похожа на Hitman: Codename 47. Все миссии построены таким образом, что их можно завершить, не убив никого, кроме клиента (хотя иногда это очень сложно). Мы не стали создавать никаких миссий в духе «Рэмбо», так как, похоже, это бы мало понравилось поклонникам игры.*

Конечно, разработчики продолжают утверждать, что геймер сам выбирает наиболее оптимальный для него стиль игры. Хочет — крадется, прячется, ищет лазейки, хочет — выносит всех врагов на уровне и радуется собственной кровожадности.

Искусственный разум вырос и возмужал. Теперь никак невозможно проскользнуть мимо охранников, не вызвав подозрений и последующей пальбы. Нахальство 47-го наказывается поднятием тревоги и командой *restart mission*.

Однажды убив...

Hitman 2: Silent Assassin разрабатывается одновременно для PC, PS 2 и X-Box. Над игрой трудится та же команда, что создавала первую часть, однако привлечены и «новички». В частности, из Канады выписан первоклассный художник. Io Interactive пригласила бы и больше иностранцев на работу, но мешает датское трудовое законодательство. Приходится в основном обходиться своими силами — благо силы есть.

Отреставрированный движок *Glacier* громко смеется над своими прошлыми комплексами. Он теперь работает в четыре раза быстрее, не скупится на полигоны, знает, что такое T&L и динамическое освещение. Модели прорисованы куда более качественно, чем в первой части, улучшена мимика, не была позабыта и технология motion capture. Не понтов ради, а для всеобщего блага обещана полная поддержка возможностей GeForce 3.

Единственное, чего мы опять не дождемся, — это мультиплеера. Разработчики клянутся, что Hitman может быть отличной сетевой игрой, но, увы, пока все их усилия сосредоточены на сингле. Мультиплеер планируется в качестве возможного адд-она после выхода Hitman 2: Silent Assassin. Хотя мне не шибко в это верится. **Ritual**'овцы в свое время тоже обещали «мультиплеерный» адд-он **F.A.K.K. 2 Arena**. До сих пор ждем.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Кто сказал, что на Хитмене пора ставить крест? Бесшумный Убийца еще полон сил — ведь его враги еще живы.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Q-Tuzoff
chaingun@mail.ru



My name is not spelled Nuke'em!
Duke Nukem

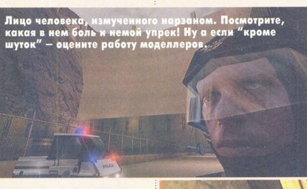
ЖАНР — **3D Action**

НЕОБХОДИМО: PII-433, 64 Mb, 16Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-600, 128Mb, 32Mb Video

Издатель: Gathering Of Developers/"1С"
www.godgames.com/www.1c.ru
Разработчик: 3D Realms
www.3drealms.com
Похожесть: Duke Nukem 3D
www.planetduke.com

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет
Дата выхода: Не объявлена

Duke Nukem Forever игровая общественность просто устала ждать. Неоднократные переносы сроков релиза, бесконечные обещания разработчиков выпустить игру "как можно раньше" воспринимаются уже не с раздражением, а со злорадной ухмылкой. А иначе воспринимать и нельзя: 3D Realms на вопрос о сроках окончания работ над DNF до сих пор отвечает просто и незатейливо: "When it's done". И это в наше-то неспокойное время, когда каждая компания стремится быстро выпустить свой продукт на рынок и поскорее помочь геймерам потратить деньги. Свой ответ разработчики обосновывают тем, что хотят сделать "качественный проект". Но работы над игрой ведутся аж с начала 1997 года, а судьба подобных долгостроев хорошо известна нам на примере той же Daikatana. Однако Джордж Бруссард полностью уверен, что Дюк сорвет банк и на этот раз. Ну что же, мне хочется искренне в это верить, несмотря даже на то, что первейший конкурент 3D Realms, компания Croteam, успела давным-давно выпустить первую часть Serious Sam и сейчас вовсю ваяет вторую.


Лицо человека, измученного нарзаном. Посмотрите, какая в нем боль и немой упрек! Ну а если "кроме шуток" — оцените работу моделлеров.

Назад в Зону-51

В первой и второй части Duke Nukem главным врагом нашего любимого героя и всего человечества был доктор Протон. Сумасшедший док считал, что сможет захватить мир при помощи пришельцев. Он даже осуществил бы свой план, если бы ему не помешал старина Дюк, уничтоживший всю его армию вместе с ним самим (во всяком случае, он так думал). В Duke Nukem 3D супермен лишь добивал остатки алиенов. Вам кажется, что мир спасен? Как бы не так! Протон чудесным образом остался в живых, окопался в легендарной Зоне-51 (США, штат Невада) и собирается снова установить контакт с инопланетянами, чтобы с их помощью властвовать над миром.

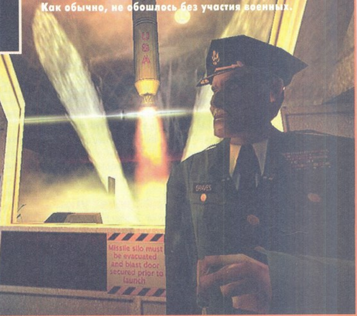
"Hail to the king, baby," — произносит Дюк Нюкем и, протерев свои фирменные темные очки, отправляется в четвертый раз спасать грешную Землю.

Сюжет, как видите, несильно изменился за прошедшие годы. Но в "Дюке" главное не сюжет. Главное — это оружие. О нем сейчас и пойдет речь. Всего в игре будет 13-14 видов пушек. Встретятся как хорошо известные по предыдущим частям — шотган, уменьшитель, "морозилка", пулемет, RPG, лазерные мины, гранаты с ДУ, — так и абсолютно новые: бензопила (что-то Doom'ом веет), омоновский щит (а это уже тянет Red Faction'ом), пистолет Desert Eagle, переносной пулемет, снайперка и даже горячо любимый автомат Калашникова. Как и во многих современных 3D Action, в DNF у оружия имеется функция альтернативной стрельбы. По словам Бруссарда, даже самое хилое оружие в "альтернативе" будет в несколько раз мощнее и смертоноснее. Об объектах геноцида — монстрах — пока разведано меньше всего, однако точно известно, что дело мы будем иметь дело не только с алиенами, но и с враждебно настроенными людьми.

Сейчас модно вводить в игры возможность покататься на каких-либо транспортных средствах. DNF — не исключение. Нам предоставят возможность не только управлять различными джипами, мотоциклами и т.п., но и даже дадут оседлать мула! Больше всего меня интересует, как это будет реализовано — не каждый день такое увидишь.

Эпизодовая система уровней Duke Nukem 3D заменена стандартной — линейной. Действие игры будет разворачиваться, как всегда, в различных городских зданиях (казино, мотелях, магазинах), на территории таинственной Зоны-51 и много где еще — к примеру, в шахтах, секретных лабораториях, космических станциях. Для фанатов предыдущей части разработчики подготовили сюрприз: в мультиплеере будут доступны доработанные карты из Duke Nukem 3D. Это одновременно и радует, и настораживает: может, ребятам было просто лень создавать новые карты?

Коньком Duke Nukem 3D была невиданная для того времени интерактивность. В DNF, по словам разработчиков, ее будет гораздо больше! Вот как высказался на этот счет главный программист проекта Брэндан Рейнхарт: *"Все, что нельзя использовать, можно подобрать. Все, что нельзя подобрать, можно разнести к чертовой матери"*. Рейнхарт клянется, что абсолютно все объекты в игре разрушаемы. А учитывая тот факт, что дизайнеры 3D Realms никогда не халтурят и обставляют каждую

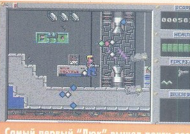


Как обычно, не обошлось без участия военных.



Инопланетные монстры явно ненавидят копов. Кстати, и обратите внимание на автомат – зачем рукоятка обернута американским флагом? Патриотизм?

Видите мула? Мы будем на нем ездить!



Самый первый "Дюк" вышел почти десять лет тому назад и был двухмерной аркадой.



Второй "Дюк" почти не отличался от первого.

А вот третья часть (Duke Nukem 3D) была трехмерной и стала настоящим хитом всех времен и народов.



Что день грядущий нам готовит? Дочитывайте превью.

комнатку с небывалой скрупулезностью, можно представить, какое раздолье для варваров и вандалов создают добрые разработчики. Также в игру будет включен редактор уровней, основанный на UnrealEd2. Чую, Интернет в два счета наполнится любительскими уровнями.

Насилие и плохо одетые женщины — неизменный атрибут серии Duke Nukem. На вопрос корреспондентов о понижении уровня насилия и эротики Бруссард ответил прямо и четко: *"Насилия здесь даже больше, чем в **Soldier of Fortune**. Вам, например, придется выпускать кишки реальным людям — ведь это смотрится намного лучше, чем разлетающийся на кусочки пришелец. А эротика... нет, конечно, порнухи там не будет, но без пары-тройки откровенных сцен не обойтись, сами понимаете. Нам просто зверски нравятся прекрасные обнаженные женские тела в наших играх"*. Не знаю, как вы, а я считаю этот шаг очень опасным (*а я — архиверным — **прим. ред.***) — наверняка DNF могут запретить во многих странах. Но это уже личное дело разработчиков.

Посмотри мне в глаза

При взгляде на скриншоты из DNF становится ясно, почему в 3D Realms так долго работают над игрой. Во-первых, первоначально DNF должен был выйти на движке **Quake II**, но уже в 1998 году Бруссард понял, что к моменту окончания работ движок устареет, и игра будет выглядеть очень кисло. Тогда Джордж принял решение перевести "Дюка" на движок **Unreal**, а еще позже — **Unreal Tournament**, и это уже говорит само за себя. В 3D Realms движок доработали и закатали в него такие полезные штуки, как скелетная анимация и поддержка проигрывания AVI-файлов в качестве текстур. Объясняю: еще в Duke Nukem 3D вы могли повстречать телевизоры, показывающие коротенькие ролики. В DNF ролики станут намного длиннее и качественнее. Насколько — неизвестно, но 3D Realms — компания уважаемая и еще ни разу нас не подвела. Словом, новый "Дюк" будет выглядеть просто шикарно, и сногсшибательные скрины тому доказательство.

А вот с музыкой дела обстоят посложнее — несмотря на то, что ей занимается известный композитор **Ли Джексон**. Не так давно на одном из форумов Джордж Бруссард сделал такое заявление: *"Наша философия музыки заключается в том, что ее фактически не должно быть. Нет, конечно, тяжелые рок-композиции в главном меню будут, но не более. Мы хотим, чтобы ничто не отвлекало вас от игрового процесса, чтобы вы полностью погрузились в игру"*. Очень странное заявление, не находите? Ведь музыка — это часть игры, иногда сама по себе создающая определенную атмосферу, например, как в **Wheel of Time**. Создается впечатление, что и по части музыки авторы решили чуток схалтурить. Однако, если вспомнить Duke Nukem 3D, то там единственный звучный трек был в главном меню. А в самой игре — тихая, почти не слышимая музычка.

Об интерфейсе и управлении разговор особый — о нем отдельно упомянул сам Бруссард. Когда его спросили: *"Нужно ли заучивать миллион кнопок и комбинаций для того, чтобы нормально поиграть в DNF"*, — он ответил: *"А зачем? Мы считаем, что чем меньше кнопок в игре и чем проще запоминается управление, тем лучше. Вы обойдетесь всего лишь 15 кнопками"*. Звучит обнадеживающе. Теперь о самом интерфейсе: вид в "Дюке" — строго от первого лица без возможности переключения на вид от третьего. Разработчики, опять же, объясняют этот факт тем, что *"так будет лучше и атмосфернее"*. Ну-ну, пусть будет так, хотя, по моему сугубо личному мнению, было бы очень интересно полюбоваться через внешнюю камеру на Дюка, пролетающего над ночным Лас-Вегасом с jetpack'ом за спиной.

"Что нам стоит флот построить?"

Несмотря на распространенное сейчас мнение, что долгострой — это всегда либо провал (**Daikatana**), либо посредственность (**Anachronox**), я не сомневаюсь, что DNF взлетит на верхушки чартов сразу после релиза — хотя бы из-за ошеломляющей графики. Впрочем, понадеемся, что не графикой единой будет жив DNF, и что толстячок Бруссард не зря раздавал свои обещания. А перевод игры на русский язык и ее издание "1С" на территории России — еще одна причина, чтобы ждать с нетерпением. Хочется верить, что все эти четыре года 3D Realms не теряли времени зря. Как говорится, "всякая Daikatana — долгострой, но не всякий долгострой — Daikatana".

P.S. Недавно Джордж Бруссард заявил, что сразу после релиза DNF выйдет адд-он к игре. Что в нем будет — неизвестно, все совершенно секретно. Следите за нашими новостями! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Есть другие предложения?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru

OUTCAST 2

Один мир опережает нашу планету на секунду, а другой на секунду отстает от нее. И так они следуют один за другим, целая цепочка миров, словно люди, ступающие по снегу след в след, образуя одну непрерывную линию.

К. Саймак, "Кольцо вокруг Солнца"



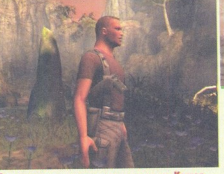
У бельгийцев непременно должны быть припасена пара недетских технологических трюков, чтобы ЭТО адекватно заработало хотя бы на заявленной конфигурации.

Между классикой и попсой лежит бездонная пропасть извечной вражды и непонимания. До сих пор с трудом верится, что Outcast, самое свежее дыхание игровой индустрии за последние пять лет, едва окупил свою разработку и так и не получил признания. Самая красивая, умная и захватывающая игра тысячелетия не завоевала народной любви только потому, что в ней не было пяти сотен юнитов, джибзовых ошметок и кровищи, рокет-ланчера, мультиплеера и других сомнительных признаков популярности! Outcast — это как кино-не-для-всех, как художественный авангард или классическая музыка — непопулярные и непонятные, но *вечные* вещи, неподвластные времени.

Отверженные

Так что же такое Outcast? Adventure — скажут сухие строчки пресс-релиза. Action — выпалит продавец компакт-дисков и закусит хурмой. Настоящий, живой мир умопомрачительной красоты — ответят посвященные и смахнут набежавшую слезу. Никому до того не известная бельгийская контора разработчиков со скромным названием Appeal умудрилась совершить настоящую революцию по всем игровым фронтам. Во-первых, революцию *техническую*: движок Outcast остается уникальным явлением и по сей день. Воксели, дремавшие до этого в сонной валгалле технологий, предстали во всей своей красе в виде величественных утесов, изумительных рек и поистине эпических закатов на фантастической планете Адельфа. И все это без всяких 3D акселераторов! Владельцы Voodoo 2 тихо плакали над грудой ставших в одночасье "бесполезными" железок, а гордые обладатели PII-500 играли в роскошном разрешении 512X432. Да... то были другие времена.

Во-вторых, Outcast совершил революцию *социальную*: жизнь обитателей воксельного мира не замирала ни на секунду, все события, происходящие в игре, находились в четкой взаимосвязи друг с другом. Даже самый незначительный NPC имел свои маленькие секреты и всегда мог поддержать разговор. А таких NPC по Адельфе бродили сотни! И последняя, возможно, самая важная из революций Outcast — революция *историческая*. Никакая другая игра не могла поведать столь захватывающей истории, не обладала таким продуманным, непредсказуемым и увлекательным сюжетом. Потрясающая фантастическая новелла о путешествии в параллельный мир, в которой нашлось место для настоящих героев и предателей, любви и смерти, древних пророчеств и преданий и вполне оправданных с научной точки зрения гипотез о пространстве, времени и материи.



Судя по изменившимся чертам лица, Каттер за прошедшее время не раз баловал себя жареной картошкой с парой добрых кружек пивка. Впрочем, спасать мир с такой физиономией даже интереснее.

Ни одна деталь этой игры не была выполнена ниже, чем на "отлично". Ураганные action-вставки в стиле TPS с бешеной пальбой из бластера по полчищам наседающих аборигенов. И тихие, шпионские вылазки в тыл врага, когда ползком мы преодолевали десятки километров, увязая в непролазных болотах и прячась от патрулей в овражках и топях. Здесь нашлось место и замороченным квестам по поиску недостающих деталей для ремонта межпространственного челнока, и многочасовым диалогам о культуре, обычаях и религии местного населения. Это был настоящий ренессанс в мире PC-игр. Возрождение культуры *игр*, а не блокбастеров. Но эта культура, увы, оказалась невостребованной...

Отпустите меня в Гималаи

Не желая, чтобы вторая часть игры повторила судьбу первой, разработчики пошли на небольшую сделку с совестью. *"Сиквел Outcast просто обязан стать прибыльным проектом,"* — заявили они. На этот раз под прицел бельгийцев попали несчастливые обладатели шестикнопочного агрегата PSX2. Разработка сиквела с самого начала велась в двух направлениях: компьютерном и приставочном, причем приоритеты были расставлены далеко не в пользу последнего. Судите сами: PSX-версия Outcast 2 выйдет чуть ли не на полгода раньше PC-варианта, причем с низведенной до приставочного состояния графикой, вырезанными T&L эффектами и упрощенными моделями персонажей.

Собственно, как будет выглядеть Outcast 2 на приставках, вы уже сегодня можете увидеть на... наших скриншотах. Да-да, все верно, PC-версии картинок пока просто не существует в природе (или в Интернете, что примерно одно и то же). Однако и того, что



Две луны Адельфы... И в самом деле, такое не забывается никогда.

удалось разглядеть в мути фотоснимков с телеэкрана, вполне достаточно, чтобы написать неизбежное: "Outcast 2 шокирует". Безусловно, в самом хорошем смысле этого слова.

А помните шумиху трехлетней давности, начавшуюся с опубликования первых скриншотов и прекратившуюся только после появления Outcast на полках магазинов? "Такого не может быть", "очень талантливая подделка", "грандиозное надувательство", "чертовы бельгийцы морочат всему миру голову", "тю, да эдак и мы с Васей в 3D Studio могем"... Стоит признать, что тогдашние скриншоты и правда имели мало общего с игрой — сам Outcast оказался гораздо, гораздо красивее.

Но на смену всему новому в итоге приходит проверенное временем старое. *Himalaya* — это новое лицо нового Outcast. *"Воксели чрезвычайно перспективны и гиперсовременны, но, увы, пока недостаточно хорошо изучены, чтобы стать основой движка столь масштабной игры"* — признались за чашкой чая программисты Appeal фанатскому сайту ***www.outcastII.net***. — *"Кроме того, было бы форменным свинством повторно обижать владельцев дорогущих видеокарт: современный уровень трехмерной акселерации — это как раз то, чего нам так не хватало тогда, в 99-м"*. В общем, теперь, при помощи GeForce 3, у нас будут сотни тысяч полигонов в кадре и видимый на десятки километров горизонт.

Для анимации персонажей были задействованы профессиональные motion capture артисты. Датчики движения навешивались чуть ли не на пальцы ног. Лица подопытных были подвергнуты ужасной процедуре emotion capture, и наряженные в железные маски актеры старательно подмигивали другу другу, дули губы и морщили лоб, чтобы придать максимум эмоциональности физиономиям своих компьютерных двойников.

Кроме прочего, на Адельфе появилась экосистема со множеством рыб, птиц и разных сухопутных тварей. Экосистема вполне себе натуральная: птицы ловят рыбу, парнокопытные пасутся стадами и спасаются от хищников, грызуны с заходом солнца прячутся по норам, ночные птицы зловеще ухают в темноту, а волки протяжно воют на одну из двух лун. Природа живет своей жизнью...

Приключение становится опасным

Сюжет Outcast 2 (о котором непременно см. нашу врезку) продолжит историю о приключениях славного морпеха, заслуженного героя нескольких войн и дважды Улукая (месси) всея Адельфы *Каттера Слейда*. Лишившись поддержки таланов — местного населения — и перестав быть для них каким-то сверхсуществом, Каттер все-таки возвращается на негостеприимную планету в поисках очередной пропавшей экспедиции. Ему и небольшой группе преданных Улукаю таланцев, в основном старых друзей Слейда, предстоит покорить южное полушарие Адельфы, так называемую "запретную зону". По старинным таланским преданиям, там сохранились следы Древних, той самой загадочной расы сверхсуществ, опутавших всю планету сетью порталов "даока" и построивших гигантские пирамиды.

Разработчики стращают нас, что в новом Outcast будет уделено куда меньше внимания безбашенным сражениям в духе "не дрейфь — жми стрейф". Основной изюминкой геймплея обещают стать почти что стратегические перестрелки с новыми, изрядно поумневшими врагами и "скрытные" миссии а-ля незабвенный **Thief**.

Кстати, о поумневших противниках. Представьте выражение собственного лица в момент, когда вы увидите, как во время погони вражины вдруг открывают огонь по деревянным подпоркам и перекрытиям над головой, чтобы обрушить на замученного Каттера крышу навеса. По-нашему это шок, точно. Вообще, искусственный интеллект как врагов, так и NPC будет удивлять нас на протяжении всей игры. Так, к модели "индивидуального" поведения обитателей Адельфы добавилось "социальное" звено. Учитывая укоренившееся в таланской

OUTCAST Письма из будущего

Самый большой секрет Appeal — сюжет Outcast 2. Разработчики отвечают на вопросы интервьюеров весьма уклончиво и явно не торопятся раскрывать предысторию, прекрасно понимая, что сей поступок будет равносилен обнародованию секретной формулы кока-колы в центральной прессе. Однако совсем недавно на **www.appeal.be** начали появляться таинственные дневники, письма, стенограммы и газетные вырезки весьма недвусмысленного содержания. Наметанный глаз старого фаната Outcast идентифицировал документы мгновенно: это была беллетризированная предыстория к будущим приключениям, синопсис, так сказать. Мы предлагаем вашему вниманию самый занимательный, на наш взгляд, документ, проливающий свет на историю второй Адельфийской экспедиции.

Выдержки из вступительной речи к открытию проекта "Кронос", 1 января, 2011

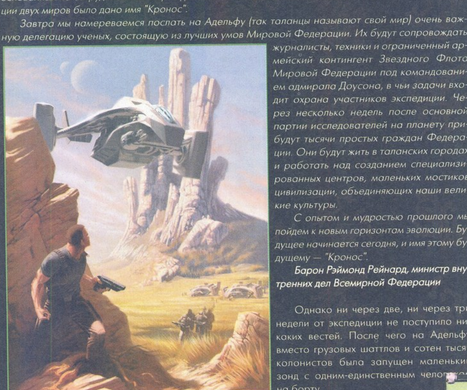
В 2001 году у человечества появилась новая мечта, которая еще пару лет назад могла казаться не более чем плодом фантазии, годным лишь для сюжета фантастической новеллы. В том году, благодаря многолетнему исследованию двух блестящих ученых, доктора Кью и профессора Кауфмана, человечество оказалось готово к величайшему путешествию в истории, путешествию сквозь пространство и время. Целью путешествия были параллельные миры, шестое измерение, РЕАЛЬНАЯ пространственная система. Проект получил кодовое имя "Обход".

В 2007 году мы были как никогда близки к успеху. Когда управляемый межпространственный зонд "Кристобаль" передавал первые кадры видеосъемки с планеты из параллельной вселенной, нам казалось, что мы уже сорвали вожделенный плод. Однако радость была преждевременной: через семнадцать минут изображение, передаваемое зондом, исчезло, и по необъяснимым причинам в ходе эксперимента начался настоящий пространственный коллапс, в результате которого на Земле образовалась черная дыра, медленно разрушавшая атмосферу и поглощавшая первичную материю. Для устранения причин катастрофы на втором исследовательском зонде нами была отправлена группа исследователей под руководством Каттера Слейда.

Это была трудная миссия, и ее успех стоил жизни некоторым участникам экспедиции. Однако, несмотря на все трудности, командир Слейд сумел вернуться обратно на Землю, принеся с собой бесценную информацию об обитающей в параллельном мире высокоразвитой цивилизации таланцев.

После трех лет непрерывных исследований в области межпространственной физики и многочисленных контактов с таланцами мы наконец поняли, что настало время объединения двух цивилизаций. Мы дарили таланцам технологии и получали взамен бесценные знания об их загадочном мире. Мы провели совместные исследования и пришли к выводу, что наши биологические и эволюционные процессы весьма схожи, если не идентичны. Настала пора строить новый мир — мир двух цивилизаций, основанный на сотрудничестве и культурном обмене. Беспрецедентному проекту взаимной интеграции двух миров было дано имя "Кронос".

Завтра мы намереваемся послать на Адельфу (так таланцы называют свой мир) очень важную делегацию ученых, состоящую из лучших умов Мировой Федерации. Их будут сопровождать журналисты, техники и ограниченный армейский контингент Звездного Флота Мировой Федерации под командованием адмирала Доусона, в чьи задачи входит охрана участников экспедиции. Через несколько недель после основной партии исследователей на планету прибудут тысячи простых граждан Федерации. Они будут жить в таланских городах и работать над созданием специализированных центров, маленьких мостиков цивилизации, объединяющих наши великие культуры.



С опытом и мудростью прошлого мы пойдем к новым горизонтам эволюции. Будущее начинается сегодня, и имя этому будущему — "Кронос".

Барон Рэймонд Рейнард, министр внутренних дел Всемирной Федерации

Однако ни через две, ни через три недели от экспедиции не поступило никаких вестей. После чего на Адельфу вместо грузовых шаттлов и сотен тысяч колонистов был запущен маленький зонд с одним-единственным человеком на борту.

Этого человека звали Каттер Слейд.

культуре деление на касты, кланы, а то и просто враждующие племена, каждый житель континента по-разному строит свои отношения не только с мистером Слейдом, но и себе подобными. Скажем, если вы помогли одному NPC, которого люто ненавидит другой, — не рассчитывайте в будущем на понимание со стороны последнего.

Сложный клубок эмоциональной санта-барбары запутывается еще сильнее: таланцы перестали быть теми доверчивыми деревенскими дурачками, которыми представлялись в первой части эпопеи. Теперь они научились быть хитрыми, злопамятными и даже немного коварными. Простой пример: если мы руками Каттера умудрились сделать гадость одному из NPC, то таланец, не показав виду, что обиделся, начнет чинить Улукаю разномастные козни. Вот спросите его: "А как пройти на рисовые поля, дорогой?", — а он по потаенной тропке заведет вас в логово какого-нибудь ужасного брандашмыга. Так что осторожнее там, в будущем, с внешними связями.

Второе пришествие Улукая назначено на конец лета будущего года: **Appeal** уже вышла на финишную прямую. Верьте в этих бельгийцев — они из тех немногих разработчиков, у которых есть живой блеск в глазах и желание создать настоящую Игру, а не графический тест для видеоадаптеров или набор мишн-паков к сиквелу приквела аддона третьей части чертзнает-чего. Шанс встретить таких людей в нынешней игроиндустрии, погрязшей в разврате и самоцитировании, равен шансу на лобовое столкновение с мохнатым снежным человеком на асфальтированной дорожке городского парка.

P.S. И последнее известие, выловленное из Сети буквально перед самой оправкой статьи на верстку: **Ленни Мур** снова в деле, а вместе с ним и Московский Симфонический оркестр в полном составе с хором на сорок голосов. Так что можете уже не беспокоиться об игровой "Грэмми-2002", дорогие меломаны. Саундтрек Outcast до сих пор является лучшей музыкой, когда-либо написанной для компьютерной игры... ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Буквально затаив дыхание. Такие игры становятся культовыми задолго до выхода. Помните это.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

После семилетнего изгнания Кэнджи возвращается в свои родные края, которые за время его отсутствия превратились в наглядное пособие по изучению битв кланов. Сможет ли он найти в себе силы, чтобы собрать все возможные силы под флагом Красного Дракона, чтобы восстановить разрушенные и разрозненные земли.

Или же он уйдёт на тёмную сторону, как это в своё время сделал его отец со своим кланом Змеи, завоевав всех и вся много лет назад? Несмотря на выбор Кэнджи, ему всё равно придётся столкнуться лицом к лицу со зловещим кланом Лотуса, благородным кланом Волка и загадочными пришельцами из прошлого.

Battle Realms — фэнтезийная стратегия реального времени, разработанная компанией Liquid Entertainment — коллективом разработчиков, который возглавляет Ed Del Castillo, продюсер нашумевшей игры Command and Conquer.

Вооружившись хорошо проработанной историей, мощным трёхмерным движком, Battle Realms объединяет уникальную систему живых ресурсов с детально проработанной системой боёв, что делает игру Стратегией с большой буквы.

В Battle Realms будет всё, что должно быть в стратегии реального времени наших дней.

- До восьми игроков в многопользовательской игре по сети или Интернету.
- Кампании + skirmish + редактор карт.
- 4 разных клана, что, в общей сложности, составляет порядка 80 уникальных отрядов и зданий в игре.





REVOLT GAMES

Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru;
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru





BATTLE REALMS

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»,
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Sarcastic Rebel
Retro_parrot@yahoo.com

Warlords Battlecry II

**И вновь продолжается бой,
И сердцу тревожно в груди,
И Ленин такой молодой,
И юный Октябрь впереди.**

ЖАНР: RTS

НЕОБХОДИМО: PII-366, 64Mb, 8Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-500, 128Mb, 16Mb 3D уск.

Издатель: Ubi Soft Entertainment www.ubisoft.com
Разработчик: SSG www.ssg.com.au
Похожесть: Warlords Battlecry, WarCraft

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет
Дата выхода: Весна 2002 г.

Warlords Battlecry 2 отличается от предшественника усовершенствованным движком и парой дюжин доработок косметического характера. Ожидаются изменения и по части искусственного интеллекта. Кроме того, игра будет приправлена новыми расами, воинами, персонажами и заклинаниями. А вообще — снова звенит металл, трубят рога и копошится свита, снова туманные дали полыхают заревом пиксельных пожарищ. В нашей лавке опять распродажа подержанных идей.

Сало в шоколаде

Примерно год назад на свет божий появилось нечто, что одновременно напоминало и Warcraft II, и старых добрых Warlords, и даже имело некие черты HoMM. Гибрид был выведен в лабораториях SSG с благой целью: распространить известный брэнд на другие игровые жанры.

Прежде всего это была RTS, и все в ней было преисполнено древних ресурсособирательных традиций и исповедовало религию финального раша. В соответствии с канонами, каждая из сражающихся сторон располагала своим набором боевых юнитов и уникальных базовых строений. Хотя, в отличие от большинства подобных RTS, ресурсы не надо было таскать на главный склад маленькими порциями. Захватил шахту — и дело в шляпе, то есть в казне. Как только шахта обозначалась на карте флажком нашего цвета, денежки и камушки сами текли на королевский счет, не отвлекая наше величество от дел военных.

Другим основополагающим геном в геймплейных хромосомах Warlords Battlecry был, так сказать, ролевой элемент. У каждой из сторон был собственный профессиональный искатель приключений и накопитель очков опыта. Герой собирал полезные в бою артефакты, разучивал заклинания, повышал боеспособность войск и, главное, переходил из миссии в миссию — со всеми знаниями, умениями и личным отрядом. Путешествуя по карте, он захватывал шахты, находил новые спеллы и просто тренировался, выполняя несюжетные задания. Не брезговал и призовыми сундуками опыта, золотом, артефактами и боевыми зверушками. Эти ролевые развлечения разнообразили игру, заставляя, хоть и ненадолго, поверить в самобытность проекта.

На самом деле Battlecry представляла собой правильную и аккуратную смесь из двух жанров и множества проверенных трюков. Толковое использование старых компонентов в нужных пропорциях привело к тому, что Warlords эволюционировала от классических походовых стратегий к поджанру *Hero-Oriented RTS*. Что же касается популярности, то Warlords Battlecry звезд с чартовых небес не хватала. Хотя, по мнению продюсера игры Стива Фокнера, игра удалась — *"заняла в сердцах геймеров крошечное, но заслуженное местечко"*.

Внешняя политика, или аквариум с акулами

Обратим наши взоры на расстановку сил в Warlords Battlecry 2. Число противоборствующих сторон этерийского конфликта возросло до двенадцати. Кроме известных по первой части людей, оживших мертвецов, карликов, вечно сражающихся с орками, темных эльфов, наточивших стрелы на своих лесных собратьев, минотавров и простых варваров, в игре появятся *Dark Dwarves, Daemons* и мистические *Fey*.

Сами по себе эти темные карлики — слабаки и трусы. Но они хорошие мастера и умеют строить мощные осадные машины и вызывать Каменных Големов. Их жизненные ценности — богатство и неторопливая сила — находят отражение в их творениях и возможностях экономики.



Король Кэлид любуется великолепной анимацией своих драконов.



Заняв выгодную позицию на скале, маленький отряд ангелочков успешно отбивается от варварских орд.

Демоны испокон вёков участвовали в войнах *Этерии* как третья сила. Их армии нельзя было нанять — они присоединялись к армии одного из королевств для выполнения какого-нибудь трудного квеста или, напротив, в качестве вознаграждения за оный. Теперь же у демонов есть собственные замки, и их армии могут участвовать в войне наравне с остальными. Их цели лежат за гранью поли-

тики и мирских империалистических воззрений. Уничтожить все живое и подчинить мир силам Ада — вот и все, что им нужно. Для этого демонам необходимо выполнить неимоверно трудное, но все же достижимое задание — открыть на Алтаре Хаоса портал в свое измерение. И если они этот портал таки откроют, оттуда полезут такие ерики, что у самого ясна солнышка физиономия почернеет.

О расе *Fey* пока известно немногое. Эти таинственные лесные создания обладают древними магическими секретами и хитры на выдумки. Их юниты дешевы и тратят на тренировки совсем немного времени. Они давят числом. Но в целом *Fey* более склонны к делам добрым и положительным, и их жизненная стезя светла и даже наивна.

Одиночная кампания во второй части игры сильно изменилась. Перед вами расстилается стратегическая карта, поделенная на области, в одной из которых вы начинаете свой путь. Отныне вы сами решаете, на какую провинцию следует напасть, какую миссию пройти следующей. Захватив провинцию, вы получаете какой-нибудь бонус. Скажем, открываете новый юнит или повышаете сопротивляемость войск магии — все зависит от захваченной территории. В синглкампании планируется ни много ни мало 67 миссий. Пути к победе будут самыми разными: от поединков героев и захвата определенной зоны на карте до устранения одного из врагов или поиска выхода из подземного лабиринта. Иногда победа будет чисто экономической — например, в торговой империи *Силентии* нам нужно будет накопить энную сумму ресурса за определенное время.

Само собой, можно играть за любую из рас, а в кампании переходить на сторону противника. То есть строго запланированного финала для каждой из сторон нет, и в сингле будет несколько вариантов концовки.

Герои: питание и уход

Как и раньше, августейшие интересы каждой из сторон представляет герой. В начале игры вы можете выбрать героя из списка или создать своего собственного. Для начала нужно определить его расу. От расы зависят четыре основных показателя: сила, ловкость, интеллект и харизма. Демоны и варвары — прекрасные бойцы, а герои *Fey* физически слабы, но зато умеют быть отличными командирами. Сила и ловкость нужны прежде всего воинам, интеллект — магам, а от харизмы зависит бонус к морали войск, находящихся рядом с героем. Кстати, если при сокрушительных поражениях или многократном превосходстве сил противника мораль войск неожиданно упадет, они пустятся в неконтролируемое бегство.

Далее — выбираем класс героя. Всего их 20, по нескольку для каждой расы. Если ваш герой — варвар, то он сможет быть бойцом, рейнджером, шаманом или друидом. Демон не спобосен стать лекарем, так же как и варвар — торговцем.

У героя может быть до сотни развиваемых скиллов, а если он маг, то сможет разучить не меньшее количество заклинаний. Скиллы бывают разные — от боевых и разрушительных до торговых и созидательных. Например, "торговля" снижает дисконт при обмене одного ресурса на другой, "командование" поможет компенсировать природный недостаток харизмы. Комбинирование различных умений и способностей открывает широкие возможности для игрока.

Заклинания распределены между одиннадцатью сферами магии. В WB2 появятся две новые сферы — Льда и Хаоса. Герой может специализироваться на двухтрех сферах — на все одиннадцать его не хватит. Доступность спеллов зависит от расы и профессии, но они могут "не подойти" из-за посредственных умственных и физических способностей героя или просто потому, что претят его жизненной философии.

Для развития умений, изучения новых заклинаний и повышения класса герою необходимо регулярно потреблять XP. По части их добычи изменений нет, но кой-какие изобретения касательно восприимчивости героя к очкам опыта имеются. Дело в том, что в самом начале жизни нашего геракла мы определяем для него специальный класс. Если выбираем *Normal*, то герой получает обычные 100% опыта, возрождаясь от битвы к битве в случае преждевременной кончины и приобретая немного XP даже в случае поражения. Герой *Tinman* получает 25% опыта сверх нормы, но погибнув — не получает ничего. *Bronzeman* имеет 50% надбавку к заработанным XP, но, потеряв героя, вам придется переигрывать миссию заново. И наконец, опыт, полученный в боях *Ironman'ом*, увеличивается вдвое — но за это придется заплатить способностью к воскрешению. Если такой герой умирает — игре конец.

Ну что ж, с позволения разработчиков, я добавлю к этому списку классов еще один. Герой класса "Save&Load" имеет те же 200% опыта, что *Ironman*, и абсолютно бессмертен. Так или иначе, умная игра будет предупреждать вас каждый раз, когда герой попадет в мясорубку. Слишком уж он ценная фигура.



Титан Горнак "Пожиратель эльфов" собственной персоной. Враг обречен.

Немного о гоблинометах и философии раша

Ну а теперь — то, чего вы так долго ждали! Или не ждали? Да какая мне разница — я все равно скажу! В WB2 будет целых 140 юнитов! Чтоб мне подавиться! Все как один будут классно анимированы и недурно озвучены. Разработчики доработали часть существующих юнитов и добавили несколько десятков новых. Среди них попадаются весьма оригинальные образчики. Например, костяная катапульта мертвецов, которая стреляет веселыми черепушками, или *gobshooter* орков — тот вообще живыми гоблинами по врагу лупит. Ему даже в цель попадать необязательно. Приземлившись, эти десантники сами начнут крушить и корежить все, что под руку попадется. Дальше — больше. Каждая сторона может обзавестись Титаном — уникальным созданием неимоверной силы и способностей. Как и герои, юниты набирают опыт, получают плюсы к показателям и даже медали.

Также разработчики устранили ряд недочетов первой части WB. В пылу битвы нелегко было отдавать приказы отдельным юнитам, особенно магическим. Эта проблема решена с помощью системы контроля поведения. Теперь вы сможете устанавливать для юнита степень агрессивности, а также указывать ему, какими заклинаниями пользоваться.

Разнообразив состав войск, увеличив список заклинаний и возможностей героя, разработчики дают игроку возможность выбирать из бесконечного числа тактических решений. Но это не значит, что нас вынудят городить "китайские стены" и брать врага измором. Альфатест показал, что наиболее выгодная стратегия — это наступление. Да-да — отчаянная экспансия без памяти о потерях и тылах. Комбинируя разные юниты и грамотно используя особенности ландшафта, полководец-авантюрист сможет найти не один путь к победе.

По части AI тоже ожидаются некоторые перемены: компьютер научат оценивать степень опасности и концентрацию сил в секторе, который он намеревается атаковать, использовать обходные маневры и нападать на плохо защищенные зоны, грамотно использовать ресурсы. Возможно, это избавит нас от рутины периодических суицидальных набегов, спровоцированных скриптовой "подкоркой" глуповатой машины.

В WB2 сохранится знакомый "вид сверху", но ландшафт, эффекты, анимация юнитов и строений выполнены на порядок качественнее. Отныне юниты будут оставлять следы на песке и в снегу, пускать рябь по воде.

Кроме одиночных кампаний, к игре прилагаются редактор миссий и полсотни готовых карт. Редактор обещает быть простым в управлении — любой игрок сможет за полчаса нарисовать свою собственную карту.

Последнее напутствие

Я согласен, что иногда из двух старых рубах вполне можно пошить новую, но пытаться сделать это дважды — дело зачастую неблагодарное. В любом случае, WB2 будет просто новой версией предшественницы — заново покрашенным забором, качественно исполненным повторением пройденного. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Скоро SSG издаст еще один боевой клич. А уж затыкать уши или нет — дело ваше.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

"Орлиный взор, напор, изящный поворот, и прямо в руки — запретный плод." Это про наш **"Центр внимания"**. Небольшое детективное расследование наших авторов — и вы вновь пьете живительный эликсир свежих новостей о проектах с мировым уровнем. Как обычно, за месяц в рубрике произошли изменения. **Neverwinter Nights**, не пожелавший открыть новых сведений о своей разработке, был отправлен в карцер на хлеб и воду. Пусть посидит, одумается — глядишь, рванет оттуда прямиком на полки магазинов. Желающих заменить ренегата было много, но из всех абитуриентов мы выбрали самого достойного. Попрошу аплодисменты — на гладиаторскую арену выходит **The Elder Scrolls III: Morrowind**! Сколько он продержится против таких монстров пиара, как **WarCraft III** и **Heroes of Might and Magic IV**, неизвестно, но попытка не пытка, как любил говаривать товарищ Берия.

А вот настоящей пыткой для поклонников рубрики стало, верно, хроническое невыполнение данных нами обязательств по своевременной поставке скринов на компакт. Такое ощущение, что где-то на пути к винчестеру главреда, куда мы складываем все заготовленные для диска материалы, поселился маленький, но крайне злобный скриноед, который целенаправленно истребляет караваны скриншотов для "Центра внимания". Вот и при подготовке прошлого номера он сожрал почти все скрины, предназначавшиеся на компакт. Но мы не без оснований надеемся, что на сей раз нам удастся изловить мерзавца, и дорогие вы наконец-то получите альбомы с лучшими в мире картинками.

Все отзывы и предложения, а также восторги и проклятия шлите на адрес *rod@igromania.ru*. Там они будут рассмотрены и отсортированы, и тогда к нам на огонек, быть может, заглянет ваш любимый **Sid Meier's SimGolf**. Пуркуа па — почему бы нет?

MASTER OF ORION

Псмит
psmith@nm.ru

Жанр: Strategy
Издатель: Infogrames
Разработчик: Quicksilver Software
Дата выхода: Начало 2002 года
Системные требования
Необходимо: PII-300, 64Mb
Рекомендуется:
PIII-800, 256Mb, 3D уск.

Пока мы тут копаемся в сидмейеровских археологических изысках, утратив подобающую бдительность, меклары, силикоиды и прочие друзья космического адмирала уже совсем близко. Их уже подвергают унизительной процедуре бета-тестирования. Правда, не публичного...

Мир, труд, май

Нам сулят, что мы не будем более самолично указывать планетным губернаторам, какой именно сарай и где возвести. Впрочем, сейчас это модно. Вопрос в другом: не пожалеем ли мы об их инициативе? Игроки уже почуяли недоброе, и господа из **Quicksilver Software** успокоили стратегов: право единолично распоряжаться планами жилищного строительства никто у них не отнимет.

Гораздо интереснее другое: что сделают с системой дипломатии. Еще в **Master of Orion I** она была намного более гибкой, чем свойственно стратегиям даже в наши дни. Кому и двигать вперед благородное дело дипломатических стратегий, как не обитателям далекой и загадочной звездной системы Орион?!

В ответ на вопросы общественности инженеры негуманоидных душ живописуют картины совершенно трехмерных дипломатов, которые вещают что-то там такое на родном языке с синхронным переводом. Забавно, но на суть дела, пожалуй, не влияет. Гораздо любопытнее другое признание: в игре будет действовать всегалактический Сенат (дальнейшее развитие идей из **Sid Meier's Alpha Centauri**?), в котором можно бороться за контроль над теми или иными направлениями международной деятельности, например... объявить вето на использование ужасного неконвенционного оружия, изобретенного вашим соседом. Пользительно, что и говорить. Передовую расу можно заблокировать разнообразными постановлениями, а она уж пусть выкручивается как знает. Рискуя при этом навлечь на себя гнев "миротворческих сил" всея галактики.

Вообще, в предыдущих частях игры было очень трудно остановить того, кто уже вышел вперед. Фактически, игра заканчивалась задолго до победного экрана, и по меньшей мере половина процесса сводилась к методичному отстрелу диссидентов. Игроки наябедничали дизайнерам, и вот перед нами результат:



Кто сказал, будто саккры пресмыкаются?

усиление роли Сената, санкции на крупные империи. Кроме того, с империй берут своего рода "подоходный налог": чем крупнее держава, тем больше надо ей чиновников, тем медленнее исполняются приказы, тем больше отчисления на инфраструктуру... Неплохо бы еще, чтобы она распадалась под собственной тяжестью, как Союз нерушимый, но на этот счет авторы игры высказываются уклончиво. Видимо, мятежей и сепаратизма мы дождемся только в четвертой части.

Усилили и возможности дипломатической победы. Помимо всеобщих выборов, можно, оказывается, взрастить в своих рядах наследника орионовской династии и убедить всех, что он — подлинный. Чем это отличается от выборного пути, вот что интересно...



Маленькие радости

Бойцам невидимого фронта наконец-то позволят выбирать миссию заранее, до отправки в тыл врага. Приятно. А то, бывало, тратишь, тратишь время, силы и деньги, а потом твой суперштирлиц запрашивает: "Вижу курятник на планете Малые Зипуны. Взорвать или кур посчитать?" Или, в лучшем случае: "Проник в научный центр землян. Что желаете похитить — технологию изгибания чересседельников или чертежи братьев Черепановых?"

Кстати, о научно-техническом прогрессе. Отныне прогресс научный и технический — не одно и то же. Можно развивать теорию, а можно — практику. Разные расы, по-видимому, будут



Вот сейчас в текстурки его оденем — и пошлем Орион сторожить.



Делегат киберимперии Мекларов Интел Инсайд уполномочен заявить...

делать разные практические выводы из теоретических изысканий. Что из этого следует — пока неочевидно.

У рас появилось новое отличие: философия. Или — религия. Например — монотеистическая, политеистическая, поклонение духам предков, природе, или... уникальная. Единственная в своем роде. Влиять она будет на внутреннюю и внешнюю политику, на экономику, в общем — на все. А потом свою систему ценностей можно еще и проповедовать "диким племенам"... И сгенерировать эту философию можно будет вручную, по частям, а не просто выбрать одну из списка!

Например, можно выбрать жизненные ценности — аристократия или популизм, технология или традиция, созерцание или богатство (?), честь или хитрость, плодовитость или ограничение роста населения, терпимость, изоляционизм или правосудие... Конечно, красно-оранжевые уши "Альфы Центавра" видны невооруженным глазом, но — каков размах!

А еще авторы решились приучить игроков к мысли о том, что война должна иметь четкую цель, а не просто "вести к мировому господству". Кажется, есть надежда, что такая трактовка стратегии (пока реализованная только в **Europa Universalis**) войдет в моду!

The Elder Scrolls III MORROWIND

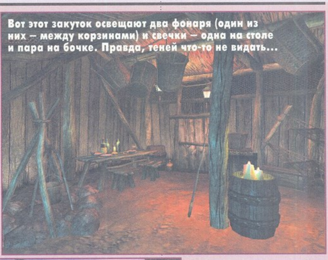
Псмит
psmith@nm.ru

Жанр: RPG
Издатель: Bethesda Softworks
Разработчик: Bethesda Softworks
Дата выхода:
Второй квартал 2002 года
Системные требования
Необходимо:
PII-450, 128Mb, GeForce
Рекомендуется:
PIII-700, 256Mb, GeForce 3

Едва ли выход **Morrowind** станет одним из главных событий 2001 года, как обещали мы в восьмом номере, — но потому лишь, что его выход перенесли на конец весны 2002 года. Упомянув, правда, что, если случится чудо, может быть, успеют и к марту. Причины стандартны, как дизайн долларовой купюры: "дабы поддержать марку безукоризненного качества наших продуктов, мы...".

Сам себе режиссер

Ну а пока утечка информации о грядущем шедевре идет четко отмеренными дозами. Опубликовали список боевых умений: клинки, топоры, копья, ударное оружие, щит, доспех средний и тяжелый, ремонт доспеха, атлетика. В общем, ничего неожиданного. В основном же компания предпочитает потрясать воображение красотами графики. И есть чем! В активе разработчиков — два десятка разных *переносных* источников света: лампы и фонари всех сортов и родов, свечки, факелы... Не говоря уже о заклинаниях и о стационарных источниках вроде уличных фонарей или костров. Причем костер имеет наглость то разгораться, то гаснуть, а фонарь — раскачиваться! Нетрудно представить крупные слезы на глазах обладателей "всего лишь" GeForce 2, когда они будут отключать все эти чудеса.



Вот этот закуток освещают два фонаря (один из них – между корзинами) и свечки – одна на столе и пара на бочке. Правда, теней что-то не видать...



Да, при такой детализации можно попадать хоть в бровь, хоть в глаз. Но кому от этого будет счастье?

Предположения о том, что в Morrowind бойцам надо будет ухитряться попадать в щели брони, разработчики не подтверждают. Да, они испытали и этот способ, и более традиционный, и решили, что ничего интересного в попытках "попадать по пальцам без перчатки" нет. К тому же непонятно, как нам защищать от таких атак собственные пальцы...

Но гораздо интереснее не боевая система (безусловно, для RPG новаторская даже с этими оговорками) и не своеобразная механика роста уровней (не умения зависят от уровня, а уровень — от умений!), а сама идеология серии The Elder Scrolls и ее воплощение в Morrowind.

Не секрет, что в последние годы жанр ролевых игр четко разделился на две группы. Одни игры тяготеют к экшену или стратегии и сводятся к избиению монстров: **Icewind Dale**, **Pool of Radiance**, **Throne of Darkness**. В других четко выписана сюжетная линия, постоянно идет общение с персонажами: **Baldur's Gate**, **Arcanum**, **Wizards & Warriors**, **Planescape: Torment**.





Чтобы погрузить игрока в виртуальный мир, разработчики этих самых "других" стараются написать как можно более красивые диалоги, придумать неординарные сюжетные ходы и так далее. Но... что при этом делать с интерактивностью? Ведь если игроку дать свободу, он может и не пожелать поддерживать эти замечательные сюжетные идеи. Значит, придется его ограничить. Оставить ему... не один вариант прохождения, конечно, но — несколько. И хватит.

Игры серии **The Elder Scrolls** всегда славились совсем иным подходом. Основная идея разработчиков — "пусть игрок сделает себе историю сам, а мы дадим ему широкий мир, гуляй — не хочу".

Но ведь авторы Baldur's Gate и прочего "мэйнстрима" тоже не лаптем щи хлебали. Не от хорошей жизни решились они урезать волеизъявление игрока. Пусть квестов у них немного, зато каждый — штучный, о каждом можно рассказывать приятелю! А там, где задачи создаются автоматически, и качество у них тоже соответствующее. Наш железный друг, увы, далеко не гений художественного слова...

Так что Morrowind все ждут не только из-за сногсшибательной графики, а еще и потому, что очень любопытно: каким же будет новый ответ **Bethesda** на задачу о свободе действий для игрока?

Бездумно повторять схему Daggerfall у авторов желания, по-видимому, нет: во всяком случае, все города отныне прорисовываются "штучно", подземелья — тем более, персонажи вроде как тоже. А дальше?

Кое-кто из разработчиков поговаривал, что в Bethesda идут эксперименты над так называемым "виртуальным театром". Другими словами, они хотят научить городских NPC ходить друг к другу в гости (а не просто слоняться от дома к дому), в магазины, болтать друг с другом и даже, может быть, записываться в ополчение и идти войной на соседей — без участия игрока. Конечно, машинная речь от этого не очень выиграет, зато как заблистает сюжет! Представляете, что будет с типовой схемой ролевой игры, если сильные мира сего отважатся сделать хоть что-нибудь без помощи славного приключенца из далекой страны Замонитории?

Посмотрим. По крайней мере, звуковой речи нам не обещают, мотивируя это тем, что это просто невозможно: "Никто не запишет нам имени вашего персонажа". Но только ли в этом дело?

Unreal II

Strike
strike_1@mail.lv

Жанр: 3D Action
Издатель: Legend Entertainment
Разработчик: Infogrames
Дата выхода: Начало 2002 года
Системные требования
Не объявлены

За прошедший месяц скупые легендовцы, по каплям выдавливая из себя информацию о грядущем шедевре, сумели не сказать почти ничего нового. Молчит рассылка новостей, остается лишь воспользоваться "неофициальными каналами". Слухи о портировании игры на другие платформы не подтвердились — разработчики процедили сквозь зубы, что подобной крамолы у них и в мыслях не было. Игра разрабатывается *только* для PC.

Пушки и миссии

Из новых сведений: стало известно, что разработчики усиленно трудятся над расширением арсенала. Из доселе невиданных диковинок появится Leech gun. Судя по описаниям, эта пушка-вампир будет высасывать из врагов жизнь. Эдакая многоцелевая аптечка — и себя подлечить, и вражину ослабить. Никуда не денется альтернативный огонь. Тот же Leech gun в альтернативном режиме будет замедлять врагов. Общее количество пушек увеличилось до 15. А если учесть еще и альтернативные атаки... Судите сами — один Grenade launcher может стрелять простыми гранатами, осколочными, с газом, фугасными, EMP (магнитными для разрушения аппаратуры) и некими "стазисными" гранатами, которые будут погружать всех в радиусе поражения в стазис-поле (не мудрствуя лукаво, сделаю вывод, что это есть усовершенствованная "заморозка").

Враги не только поумнеют — в плане вооружения они не окажутся далеко позади игрока. К примеру, у расы скаарджей на вооружении появится MindClaw. О предназначении этой клешни остается только догадываться, но выглядит она весьма и весьма грозно.

А вот и старый знакомец Scaarj. Обратите внимание на проработку!

Кстати, из старых врагов одни только скаарджи и останутся — правда, скаарджи всех разновидностей. Старички варлорды тоже есть в списке, но летать они уже не будут... А вот позабавиться с фокусниками-титанами и иже с ними больше не получится. Честно говоря, жаль.

В геймплее появится деление на миссии. Непонятно — нас что, хотят лишить чудесного единого сюжета?! Впрочем, разработчики заверяют, что вся игра будет пронизана единой сюжетной линией. О геймплее первого **Unreal** настоятельно рекомендую забыть: появятся миссии по захвату базы ("Target successfully bombed!"), по скоординированной атаке ("Go-go-go!"), по спасению заложников ("Hostage down!" ;)), эскорту ("VIP has been escaped"). Также обещаны миссии в стиле stealth! Бурные аплодисменты перемежаются бросанием несвежих продуктов — смотря кому что нравится. Но дело **Thief** и **Deus Ex**, как видите, живет и побеждает.

Между миссиями игрок будет отдыхать на орбитальной базе "Атлантис", оценивая трофеи и переваривая очередную порцию сюжетной линии.

Мультиплеер не забыт. Кое-кто поговаривает, что в той пресловутой альфа-версии мультиплеер был доступен, надо было "всего лишь слегка переделать ядро". Издеваются... Но продолжим — обещан новый режим для сетевых баталий, где игроки будут сражаться за контроль над планетой, артефакты чужих рас и тому подобные ценности. Звучит весьма многообещающе. Будут вовсю использоваться нанотехнологии — для усовершенствования оружия, создания защитных полей, конструирования ловушек, стационарных пулеметов... Очень напоминает **Tribes** или **Team Fortress**, только в более углубленном варианте.

Теперь о самом приятном: господа, готовьте апгрейд к весне 2002 года. Ибо именно эта дата названа датой релиза. Минимальные системные требования перестали вызывать инфаркты — после тотальной оптимизации движка минимумом стал PII-450 с GeForce 256 GTS и 128Mb оперативной памяти. Остается многозначительно кашлянуть, принять позу лотоса и продолжить ожидание игры.

Наемник собственной персоной. Красив — даже блики играют на шлеме.

WarCraft III

Олег Полянский
rod@igromania.ru

Жанр: RTS/RPG
Издатель: Blizzard
Разработчик: Blizzard
Дата выхода: Первая половина 2002 года
Системные требования
Необходимо: PII-400, 64Mb, 3D уск.
Рекомендуется: Не объявлены

Недавний фэн-чат с разработчиками **WarCraft III** оказался весьма содержательным. Группа близзардовцев под предводительством **Роба Пардо** разда-


Сцена захвата рынка. Постарался орочий герой Marn Thunderhorn, ибо только герои могут захватывать нейтральные здания.

Катапульта орков незаметно подползла с тыла к базе Альянса и ведет огонь через деревья. А паладины пока что-то и не чухаются...

вала ценные сведения направо и налево, время от времени подбадривая фанатов шокирующими и сенсационными заявлениями. Деталей мозаики стало существенно больше, и они начали постепенно складываться в целостную картину.

Большие победы малыми силами

На первом месте у нас, как всегда, герои. Как вы знаете, их приходится ровно по три на каждую расу. До недавнего времени считалось, что найм героев требует расхода не только золота, но и ресурса под названием "камни маны". Но Роб и его друзья решили, что добывать одновременно золото, камни маны и лес будет слишком сложно для игрока, после чего экзотический для вселенной WC ресурс был немедленно отправлен на свалку истории. Остались, таким образом, лишь традиционные золото и древесина.

Удаление из игры камней маны тут же отразилось на способе найма героев. Отныне ваш "первенец" будет приходить под бой барабанов, не требуя абсолютно никаких денег! Вы просто выбираете в начале игры любого из трех героев — какой больше понравится. Второго героя можно будет призвать на службу уже за деньги и не раньше, чем ваше главное здание будет проапгрейжено до второго уровня. Ну а третий герой приходит после того, как ГЗ достигнет третьего уровня. Таким образом разработчики стимулируют игроков к скорейшему развитию базы. Очевидно, как только вы призовете последнего героя, эта стимуляция благополучно прекратится.

Но было бы преступлением скрыть, что как раз в области развития базы **Blizzard** собираются изменить традициям жанра — которые, впрочем, они сами некогда и установили. Большие армии и затяжные войны — не для WC3. Игрок должен действовать как можно решительнее, и чтобы ему в этом помочь, злодеи-дизайнеры решили ввести лимит на добычу ресурсов. Как только вы наклепаете определенное число юнитов, приток ресурсов автоматически замедлится. Условно говоря, крестьяне, ранее приносившие в казну 100 единиц золота за одну "ходку", начнут приносить 50. Если ваша армия увеличится еще до какого-то предела, то вконец обленившиеся пезанты будут наполнять свои мешки лишь на четверть — до 25 единиц. Но стоит вам растерять в боях, скажем, половину воинов, как добыча золота вернется к исходно высокому уровню. Огромные полки и дивизии из **WC2** и **StarCraft** канут в небытие, а в WC3, как и обещалось, нужно будет посвящать себя именно тактике боя, а не бессмысленному накопительству. Словом, долой Плюшкиных!

Вероятно, во все тех же целях более оперативной постройки базы разработчики пошли на такой финт: ожесточенно рубящего лес крестьянина можно будет в любой момент направить в ГЗ, куда он принесет с собой ровно столько дерева, сколько успел нарубить. Это весьма удобно — во втором WC очень раздражала необходимость ждать, пока пезанты вволю натешатся на лесоповале и соизволят внести в древесный фонд стандартную рабочую норму.

Кстати, у нежити добытчиками леса являются гхоллы, которые рубят быстрее крестьян и которые гораздо сильнее их. Правда, и стоят они подороже, но зато из гхоллов можно будет быстро собрать небольшой отряд и обрушиться на противника стремительным рашем, пока тот еще копит деньги на бараки.

Имущественный вопрос

После долгих дней тестирования геймплея и тягостных раздумий разработчики решили увеличить до шести количество слотов в инвентаре героя. Раньше их было всего четыре, но практика игры показала, что герой с четырьмя предметами/артефактами в кармане напоминает карлика на чемпионате мира по бегу — слишком много желаний и слишком мало возможностей. Вот шесть предметов — это да, здесь уже можно развернуться.

Сведения о том, какие бывают предметы, уже не первой свежести, но в контексте — интересные. Все предметы в WC3 разбиты на три категории: постоянные, заряженные и одноразовые. С первыми все ясно: как купили их у бродячего гоблина-торговца или на рынке, так и таскаете с собой, пока не захотите обменять или продать. Такова, например, Корона Власти, позволяющая подчинить себе любого вражеского воина, или Камень Прозрения, дающий возможность обнаруживать невидимых юнитов противника. Заряженные предметы исчезают, стоит применить их несколько раз и израсходовать все заряды. Одноразовые артефакты превращаются в пшик после однократного использования — это, скажем, всем известные бутылочки с маной или Книга Знаний, повышающая на единицу уровень героя.

Кстати, если вы заметили, Blizzard склонны цитировать собственные идеи, некогда реализованные в StarCraft. Например, те же юниты-невидимки или Нора Троллей, откуда тролли-охотники кидаются топорами, — аналог старкрафтовского бункера.

◆ ◆ ◆

Фэн-чат закончился вопросом о том, когда же наконец появится бета-версия игры. Сами бы рады узнать, ответили разработчики, прилагаем, мол, все усилия. Но все же я хотел бы завершить текущий выпуск WC3-новостей, как говорится, на оптимистической ноте. Композиторы Blizzard сочиняют отдельный саундтрек для каждой расы! Четыре расы — четыре шедевра музыки. Слабо угадать мелодию?



Игорь Савенков
homm-4@yandex.ru
http://homm-4.narod.ru

Жанр:	TBS/RPG
Издатель:	3DO
Разработчик:	New World Computing
Дата выхода:	Март 2002 года
Системные требования	
Необходимо:	P-200, 32Mb
Рекомендуется:	PII-400, 64Mb

Продолжаем перемывать геройские косточки. Раньше мы касались тем "Герои" и "Монстры", теперь поговорим непосредственно о сражениях. Здесь также назревают изменения, которые можно посчитать чуть ли не революционными.

Геройские выходки

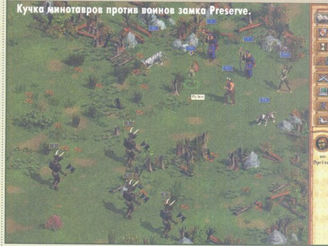
Догадаться о том, что намечаются глобальные изменения тактики, можно уже на основе того простого факта, что герои собственной персоной низошли на поле боя. Первая мысль — надобно их охранять! Поэтому у монстров появится новая специализация — телохранители. На эту должность будут отбираться самые "толстые" медлительные особи — все равно такие твари не подходят для скоротечных атак (поспевают разве что к шапочному разбору). Особенно актуальной станет охрана хрупких магов. Но и с защитой might-героев тоже придется поломать голову. Тут ситуация из рода "и хочется, и колется, и мама не велит". Хочется, конечно, чтобы герой помахал своим мечом, ведь для того он и воспитывался. Среднепрокачанный might-герой будет по силам примерно равен черному дракону — как тут не воспользоваться его мощью! Но ведь подлый враг возмечтает завалить в первую очередь именно героя, набросившись на него всем войском. Так что might-герой станет своеобразным "передвижным центром", вокруг которого будет кучковаться вся его армия. При этом геройские бонусы получат только те воины, которые находятся в пределах "командного радиуса" (определяемого, кстати, уровнем скила Tactics).

Защите героев поспособствуют еще два обстоятельства. Первое — поля боя значительно увеличилось, так что враг нескоро сможет добраться до вашего героя. Второе — это защита от вражеских стрел, камней и файерболов. И здесь на выручку опять придут телохранители: если между стрелками и героем находится хотя бы один юнит, то по герою нельзя стрелять.

Просто сражение

Ушел в прошлое давний девиз всего "геройского сериала" — "кто смел, тот и съел". В **Heroes IV** нападающий отряд уже не имеет преимущества первого удара: атакующие и защищающиеся будут награждать друг друга тумаками ОДНОВРЕМЕННО. Так что теперь какой-нибудь дракон, налетающий на толпу крестьян, обязательно поплатится за свое деяние: бедные людишки сгинут, но перед смертью успеют вонзить десяток копий под ребра чудищу.

Однако из этого правила есть и исключение — это воины, обладающие способностью First Strike. Такие вояки всегда бьют первыми, даже когда кто-то нападает на них. Причем, помимо традиционно слабых копейщиков и чуть более сильных кавалеристов, способностью



Кучка минотавров против воинов замка Preserve.

First Strike разживутся драконьи големы (Dragon's Golem) — это настоящие монстры 4-го уровня (максимального в Heroes IV), обитающие в замке Academy. Способность First Strike приобретут и герои, развивающиеся по линии Combat. Возможно, будут и артефакты/заклинания, дарующие этот прекрасный талант. Так что карта "First Strike" обещает стать козырной в Heroes IV.

Очередность хода определяется уже не так, как прежде: у кого выше Movement, тот и ходит раньше. В Heroes IV раньше ходит тот, у кого выше характеристика Haste, которая, вообще говоря, никак не связана с Movement. (Movement по-прежнему определяет дальность хода.) Например, у троглодита Haste=6 и Movement=6, а у костяного дракона Haste=5, а Movement=12. Троглодит сможет пойти раньше, но только на 6 клеток, тогда как "припозднившийся" дракон махнет вдвое дальше.

Мораль и удача в Heroes IV работают по-другому, уже не давая таких больших бонусов. Возросшая мораль теперь только повысит Haste, но никак не повлияет на Movement и не даст дополнительного халявного хода. Удача же сможет улыбнуться только защищающейся стороне, наполовину снижая наносимый ей урон.

Наконец, появится такая интересная вещь, как артиллерийская дуэль. Сие означает, что если обстреляли стрелковый отряд, то он в долгу не останется и автоматически ответит обидчику огнем.



Несколько "кошмарных кобыл" (Nightmare) осмелились напасть на "человеческий" замок Haven.

Досадная осада

Осадная тактика также немало изменится. Собственно, информации об осаде очень мало, и нет даже ни одного скриншота, иллюстрирующего этот процесс. Однако доподлинно известно, что никаких осадных машин типа катапульт у осаждающих и баллист у защитников замка уже не будет.

Теперь атакующим придется ломиться через узкие ворота замка, вокруг которых и закипит сеча. При этом защитники замка получат преимущество в виде возможности бить "через стены" (то есть как бы поднявшись на стены замка). А если заблаговременно отвести стрелков в специальные башни (Archer's Towers), то они оттуда смогут поливать врага огнем (на манер прежних баллист).

В ожидании... Heroes 3 1/2

Увы, "Герои" в очередной раз отложены — на этот раз до марта 2002 года. Все это очень напоминает историю с Heroes III: те тоже постоянно откладывались и вышли аккурат в марте. Так что будем надеяться...

А пока что... давайте поиграем в **Heroes 3 1/2**! Так называется неофициальный адд-он, разрабатываемый группой энтузиастов. "Половинка" в названии появилась не зря — Heroes 3 1/2 выходит за рамки обычных адд-онов, в которых, как правило, только добавляется пара новых замков, ряд новых монстров и артефактов и т.п. — словом, ничего принципиально нового. А в Heroes 3 1/2 разработана очень мощная система скриптов, позволяющая в корне изменить геймплей: в зависимости от ваших действий сюжет будет развиваться по той или иной линии! К сожалению, острый дефицит журнального места не позволяет подробно расписать прелести этого адд-она. За подробностями о Heroes 3 1/2 обращайтесь на сайты ***www.h3nl.narod.ru*** и ***http://heroes.diaspora.ru/hmm3/addon/***. Оттуда же можно будет скачать полноценную кампанию "Wake of Gods" для Heroes 3 1/2, выход которой намечен на 20 ноября 2001 года.

P.S. *За самыми последними новостями заглядывайте в "Геройский Уголок" по адресу:* ***http://homm-4.narod.ru***



КРАТКИЕ ОБЗОРЫ

4x4 Evo 2

Жанр: Симулятор внедорожника
Издатель: GOD Games
Разработчик: Terminal Reality
Похожесть: 4x4 Evo
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Один

В основе ➤ Продолжение симулятора внедорожников.

Как играть ➤ Если первая часть мало на кого могла произвести впечатление, то вторая вполне на это способна. Помимо стандартных Quick Race, Time Attack и Free Roam (свободная езда по территории), в игре появился полноценный режим карьеры. Мы покупаем машину (ассортимент огромен — на каждую фирму приходится около десятка автомобилей) и отправляемся либо на заезд, либо на миссию. Первый режим напоминает NFS — есть лиги, которые открыты для игрока, и есть такие, до которых он еще не дорос. В режиме миссии вам дают некое задание — например, доставить груз в определенный населенный пункт. За успешное выполнение платят. Плюс на каждой карте можно найти секреты. Подзаработав, покупаем новую машину — и так далее.

Rulezzz ➤ Присутствует уйма запчастей для автомобиля. Интересные территории. Подходящая, что называется, музыка. Приятная графика. Хорошее впечатление производит физика, особенно игра подвески внедорожника.

Suxx ➤ Графика мало изменилась со времен прошлой части, но все же неплоха. И по-прежнему столь же требовательна к компьютеру — видимо, оптимизацией движка разработчики особо не занимались. Физика тоже, хоть и производит приятное впечатление, но малость не дотягивает до Insane.

Что еще ➤ Оказывается, джип может забраться на холм почти любой крутизны — вот уж не знал!

7,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Неплохого сиквела

Deadly Dozen

Жанр: Action/Combat simulation
Издатель: Infogrames
Разработчик: nFusion
Похожесть: Commandos, H&D
Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Ребята из **nFusion** вечерами очень любили играть в **Commandos**. Они с нетерпением ждали второй части, но поскольку разработка оной затянулась, они решили сделать своих "Коммандосов", да не простых, а чтоб в "полном 3D"!

Как играть ➤ Deadly Dozen представляет собой доморощенный полуклон Commandos в 3D. Нам поручают миссию в тылу противника. Мы собираем команду "спецов" и идем на дело. На миссии может быть несколько заданий. Карты очень большие, врагов много, убивают быстро. Специализаций четких нет, но у каждого персонажа есть набор параметров, который определяет его степень пригодности в различных ситуациях. В результате получаем помесь экшена с кастрированными Commandos.

Rulez ➤ Довольно занятная идея. Интересные и разнообразные миссии.

Suxx ➤ Графика слабовата. Музыка не вызывает никаких эмоций. Кстати, помните начальный ролик в Commandos 2? Тот набор документальной хроники под потрясающую музыку? Так вот, разработчикам Deadly Dozen он тоже понравился, и они решили сделать такой же. Диктор здесь зачитывает донельзя похожий текст, практически на том же фоне и тоже под музыку. Но не получилось — подвели диктор со своим монотонным голосом и композиторы nFusion, которые, как ни тужились, не смогли сочинить ничего подобного шедеврам из Commandos.

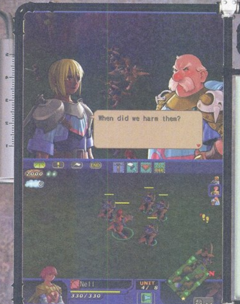
Что еще ➤ Несмотря на общую реалистичность игры, здешние персонажи умудряются таскать уйму оружия и снаряжения.

5,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Будь разработчик посолиднее, глядишь, и дождались бы.

Hundred Swords

Жанр: Tactical RTS
Издатель: Empire Interactive
Разработчик: Sega Corporation/Smilebit Corporation
Похожесть: Нет ● **Системные требования:** PII-300(PIII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb видео
Мультиплеер: Локальная сеть ● **Сколько CD:** Два



В основе ➤ Фирма **"Сега"**, которая задвинула на производство приставок и целиком переквалифицировалась в разработчика игр, наступает на рынок PC.

Как играть ➤ Hundred Swords — RTS, но RTS не простая. Я не специалист по консолям, но игра выглядит как порт с приставки, хотя, возможно, "Сега" просто не хочет расставаться с выработанным стилем (ну, фирменные писки в менюшках и т.д.). Перед нами анимешная RTS с сильнейшей примесью тактики.

Четыре королевства сражаются между собой. В каждом королевстве есть свои герои, вокруг которых вертится лихо закрученный сюжет. У каждого героя есть набор параметров и своя армия, которая участвует в сражениях. Если все герои погибают, игра автоматически оканчивается. Есть в игре и стандартные для RTS постройки (бараки и прочее). А в целом — игровая система очень навороченная, и рассказать о ней в двух словах довольно сложно. Возможно, в следующем номере журнала расскажем в трех, дав полноценное ревью. Возможно — но не факт.

Rulezzz ➤ На фоне осточертевшего C&C-шаблона игра смотрится весьма выигрышно. Все очень непривычно — здесь совсем иной подход к геймплею. Отличный, по-анимешному закрученный сюжет. Приятная музыка.

Suxx ➤ Игра получилась довольно специфической. Разобраться не то чтобы сложно, но многих отпугнет сам факт, что нужно в чем-то разбираться. Графика почему-то работает только в режиме 640x480, что еще раз подтверждает предположение о портировании. Хотя, в принципе, положение спасает антиальясинг.

Что еще ➤ Текста в игре полно, особенно диалогов — так что готовьтесь к долгому чтению.

7,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Не ждал никто, да и не стоило, наверное. А вот попробовать – можно.

Ведущий рубрики: Антон Логвинов (ail@dubna.ru)
При участии: Sarcastic Rebel (retro_parrot@yahoo.com)
и Пятнистая Рысявка (rysiavka@hotmail.com)

Moon Tycoon

Жанр: Экономическая стратегия
Издатель: Anarchy Entertainment
Разработчик: Legacy Entertainment
Похожесть: Серия Tycoon
Системные требования: PII-300(PIII-600), 2(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Очередная игра, приплывшая к нам на волне "тикуномании".

Как играть ➤ Была такая древняя игрушка **Moon** — клон **SimCity**, действие которого происходило на Луне. **Moon Tycoon** — прямой его потомок, но переориентированный под концепцию **Theme Park**. Для начала мы должны основать колонию на Луне, затем обустроить ее и только после этого открыть для приезда поселенцев. Чем лучше колония, тем больше она привлекает жителей Земли — а они, как правило, добропорядочные налогоплательщики. Постепенно колония разрастается, появляются новые технологии, и т.д. и т.п.

Rulezz ➤ "Лунная ориентация" очень положительно сказывается на впечатлениях от проекта — согласитесь, не каждый день нам предлагают построить колонию на Луне. Это вам не очередной парк для бивисов возводить. Радует атмосферность всего происходящего — на горизонте маячит Земля с Международной Космической Станцией на орбите, а вокруг самой Луны летают многочисленные спутники, якобы благодаря которым мы и имеем возможность наблюдать за колонией сверху и крутить камеру так, как нам вздумается. Много построек, интересный геймплей.

Sux ➤ Графика, хоть и 3D, но по нынешним временам не блещет — все выглядит примерно так, как в планетарной части **Imperium Galactica 2**. В качестве музыкального сопровождения идет дрянное техно, но при желании его можно сменить на обычный космический environment.

Что еще ➤ Помимо повседневных дел по устройству колонии, нам предстоит еще и добывать сырье, которое потом можно продавать на рынке.

7,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Tycoon'а с примесью оригинальных идей. Зато на Луне

Ominous Horizons: A Paladin's Calling

Жанр: 3D Action ● **Издатель:** N'Lightning **Разработчик:** N'Lightning ● **Похожесть:** Catechumen ● **Системные требования:** PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск. **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Перегримировка крайне неудачного прошлогоднего экшена **Catechumen** от той же **N'Lightning**.

Как играть > Вы будете смеяться, но перед нами — библейский экшен! По сюжету, злые силы стащили так называемую "Печать Библии". А в опциях можно выбрать различные виды Библии! Да, приехали... Геймплей прост, как две копейки. Авторы с претензией заявляют о наличии элементов адвенчуры, но, знаете, как-то незаметно это. Да, в городе тут и там тусуются жители, которые могут что-нибудь сказать при приближении к ним, но это тянет разве что на слабенький запах adventure — никак не на "элемент".

Rulezz ➤ Наш герой находит очень оригинальное применение своему священному мечу: вместо того, чтобы рубить им всех в капусту, он испускает файерболы из его рукоятки(!) — типа, оригинально.

Suxx ➤ Можно уже было догадаться, какой он большой. Движок спустя год не изменился, а он (если кто Catechumen не видел) год назад был не красивее первого LithTech. Звук беден, озвучка на троечку. Дизайн уровней выполнен в лучших традициях шедевров от **ValuSoft** — кубический, с четкими границами и выпирающими переходами. Зато на фоне всего этого убожества выделяются фигурки персонажей — при разговоре они двигают губами!

Что еще ➤ N'Lightning явно переиграли в **Quake** — боковой стрейф здесь позволяет перепрыгнуть с одной стороны улицы на другую.

4,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Экшена для религиозных фанатиков.

Schizm: Mysterious Journey

Жанр: Квест
Издатель: Project 3 Interactive
Разработчик: LK Avalon, Detalion
Похожесть: Myst, Riven● **Системные требования:** PII-300(PIII-600), 64(128)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Пять

В основе ➤ Мистообразное произведение польских игроделов по сценарию австралийского фантаста **Т. Даулинга**.

Как играть ➤ Сэм и Ханна, за которых вы играете по очереди, попадают на планету Аргилус, буквально напичканную артефактами инопланетной цивилизации. Надо раскрыть тайну исчезновения ученых из лаборатории — а заодно выяснить, куда исчезли инопланетяне. Геймплей напоминает **Myst**'овский — вид от первого лица, дискретные перемещения, борьба с разнообразными паззлами и ни единой живой души на локациях.

Rulez ➤ Невероятно красивая графика — этакий гибрид Босха и классического Myst. Плюс хорошая музыка — поглядеть и послушать приятно.

Suxx ➤ Без математического склада ума, абсолютного слуха или, в конце концов, солюшена бороться с "инопланетной" логикой польского производства сможет далеко не каждый. И совсем уж немногие захотят потратиться на пять(!) компактов, на которых вольготно разместился Schizm.

Что еще ➤ Есть две версии игры — полная, требующая DVD-привода, и "пожатая", для обычных CD-ROM. Естественно, сжатие отразилось на качестве графики — а это лучшее, что есть (было) в игре. Если уж вам приспичит поиграть в Schizm, берите лучше DVD-версию. CD-ROM'овская по сравнению с ней выглядит бледно.

7,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Полотен Босха, оживших на экране монитора. И совсем немного – компьютерной игры.

Search And Rescue 3

Жанр: Симулятор вертолета ● **Издатель:** Global Star Software ● **Разработчик:** InterActive Vision ● **Похожесть:** S&R 1-2 **Системные требования:** PII-300 (PIII-600), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск. **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Продолжение популярной серии симуляторов гражданского вертолета. Точнее, теперь стоит говорить "гражданских вертолетов", ибо к ярко-красному HH65 Dolphin в третьей части добавились еще SH3 Sea King и BK117. Кстати, последний уже выступал в как бы самостоятельной игре **Medicopter 177 2**, о которой мы говорили в предыдущем выпуске **"Кратких обзоров"**.

Как играть ➤ Если вы видели обзор Medicopter 177 2, то дальше можете не читать. **S&R3**, как и две предыдущие части (и еще две части **Medicopter 177**), является симулятором спасательного вертолета. Получив задание по спасению очередного бедолаги, мы направляемся к месту происшествия. Там забираем пострадавшего и отвозим куда нужно (например, в госпиталь). Полеты очень реалистичны с точки зрения физики; игра симулирует погоду, а также предоставляет возможность вплотную поработать с бортовыми приборами и инструментами (лебедка там, фонарь и прочее) вертолета.

Rulezz ➤ Как и раньше. В первую очередь бросается в глаза крайне необычный геймплей. Разработчики заготовили богатый ассортимент миссий. Как я уже сказал — в S&R3 появилось два новых вертолета. Музыки нет — и не надо.

Sux ➤ Вещь откровенно на любителя. Графика устарела (пассажиры в виде "бревен", бедноватое оформление ландшафтов), но здесь это не главное. Слишком мало изменений для новой части.

Что еще ➤ В свое время "Фаргус" выпустил русскую версию S&R2 под названием "Найти и уничтожить 2". На диске вместо красного Dolphin была изображена целая стая свирепых "Апачей". Всем было смешно, кроме покупателей.



ДОЖДАЛИСЬ? Уже в третий раз.

Silent Hunter II

Жанр: Симулятор подводной лодки **Издатель:** Ubi Soft ● **Разработчик:** Ubi Soft **Похожесть:** Silent Hunter **Системные требования:** P200(PII-400), 64(128)Mb, 8(16)Mb 3D уск. **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Продолжение отличнейшего симулятора подводной лодки.

Как играть ➤ Silent Hunter II — симулятор субмарины, но не сверхсовременного атомохода, как это было в недавнем **Sub Command**, а дизельной подлодки. Время действия — Великая Отечественная. Так что забудьте о ракетных пусках, прыжках из-под воды и дорогостоящем компьютерном оборудовании, а лучше представьте себе шум громыхающего на пять миль дизельного двигателя и скрежет обшивки, не выдерживающей давления даже на относительно небольших глубинах. В области геймплея придумать что-то новое довольно сложно (нашел цель — утопил ее) — все и так уже давно придумано... историей. От разработчика же зависит точность реализации уже придуманного. В данном случае она очень высока.

Rulezzz ➤ От первого до последнего мет... байта. Отличный геймплей, игра открыта для всех желающих научиться управлять субмариной. Интересные миссии. Графика гораздо лучше, чем в Sub Command, особенно в том, что касается реализации моря; правда, модели некоторых кораблей и самолетов оставляют желать лучшего. Меняется погода — в шторм всплывшую лодку аж накрывает волнами! Музыки, естественно, нет, а вот звуковое оформление просто бесподобно.

Sux ➤ Разве что стартовый ролик.

Что еще ➤ К игре прилагается приятно оформленная энциклопедия.

9,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Жанр медленно, но верно "всплывает". Главное теперь — не утонуть.

Ski Resort Tycoon II

Жанр: Экономическая стратегия **Издатель:** Activision Value ● **Разработчик:** Cat Daddy Games ● **Похожесть:** Ski Resort и другие Tycoon ● **Системные требования:** PII-300(PIII-600), 64(128)Mb, 16(32)Mb видео **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Продолжение весьма успешного прошлогоднего **Ski Resort Tycoon**, который — напомню — предоставлял нам возможность построить свой собственный горнолыжный курорт.

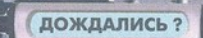
Как играть ➤ В плане геймплея Ski Resort мало чем отличается от всей линейки Tycoon'ов. Постройка курорта начинается с одноэтажной халупы, одноместного сортира и дизельного генератора; постепенно совершенствуем хозяйство, превращая его в шикарный горный курорт, где катается огромная толпа народа, продаются и сдаются в аренду всевозможные типы лыж и сноубордов, обучаются новички и крупными партиями разлетаются горячие хот-доги. Единственное, чем выделяется Ski Resort на фоне остальных, — возможность в любой момент испробовать свой курорт в деле! По одному щелчку мыши вы можете переместиться в любую точку карты и прокатиться по только что изготовленной трассе.

Rulezzz ➤ Очень хорошая реализация. Большое количество самых разнообразных построек, широкие возможности по изменению 3D ландшафта. Отлично проработана атмосфера беззаботности — играя в Ski Resort, вы просто отдыхаете. Этому во многом способствует приятная музыка и грамотное звуковое оформление.

Sux > 3D, хоть и присутствует, но реализовано довольно убого. С другой стороны, трехмерность здесь глубоко вторична и воспринимается скорее как бонус. Самый главный сакс — это то, что многим игрокам Tycoon'ы уже поперек горла встали, в том числе и вашему покорному слуге.

Что еще ➤ Честно говоря, не знаю, сколько еще Tycoon'ов будет — уже даже про сортиры сварганили, а все никак не успокоятся.





Одного из лучших Tycoon'ов последнего времени.

Star Wars: Galactic BattleGrounds

Жанр: RTS ● **Издатель:** LucasArts
Разработчик: Ensemble Stusios
Похожесть: Age of Empires
Системные требования: PII-300(PII-400), 64(128)Mb, 8(32)Mb Video ● **Мультиплеер:** Модем, локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Два

В основе ➤ Ребята из **LucasArts** почитали **"Игроманию"** и увидели мое замечание о том, что **Age of Empires** можно переделать под любую войну. Им очень приглянулась эта идея, и они решили сделать войну с участием джедаев. Ей-богу, сочиняя те строки, я никоим образом не думал про **"Звездные войны"**.

Как играть ➤ Качества ради LucasArts решили поручить делать AoE по вселенной Star Wars тем, кто сделал сам AoE — то бишь **Ensemble Studios**. Не учли они одного — у Ensemble и так своих дел полно, а от шабашки редко кто отказывается, несмотря на занятость. В общем, сделали парни то, что от них и требовалось, — AoE во вселенной SW. Взяли оригинал, поменяли названия, перерисовали спрайты. И назвали это **Galactic BattleGrounds**.

Rulez ➤ "Звездные войны" — рулез!

Suxxx ➤ На самом деле, это даже не AoE. BattleGrounds может вызвать только усмешку. Шесть сторон, которые отличаются друг от друга разве что спрайтами. Миссии оригинальными не могут быть по определению — тут ES уже давно и полностью себя исчерпали. Графический движок AoE2 еще во время выхода игры отдавал ностальгией, а сейчас... говорю ж, смеяться хочется.

Что еще ➤ Дарт Вейдер в игре просто угарный! Слезы наворачиваются, когда смотришь, как он себя ведет на поле боя.

1,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Не знаю, как вы, а лично я этого и ждал.

Supercar Street Challenge

Жанр: Аркада ● **Издатель:** Activision
Разработчик: Exakt Entertainment
Похожесть: Test Drive 4-6
Системные требования: PII-300(PIII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Еще одни бедолаги решили сотворить нечто похожее на **Need For Speed**.

Как играть ➤ Геймплей, как и сама игра, туп до безобразия. Выбираем один из девяти концепткаров и отправляемся гонять по трассам в известных городах мира (Париж, Лондон, Монако, Рим и т.д.). Как правило, ничего общего с реальными прототипами эти трассы не имеют, а корректность употребления названий городов как-то оправдывают лишь уникальные архитектурные сооружения — которые, впрочем, тоже лишь весьма отдаленно похожи на прототипы. В игре присутствует редактор машин, но во-первых, ничего толкового в нем сделать нельзя, а во-вторых, никакого влияния на поведение машины ее форма не оказывает.

Rulez ➤ Хорошо сделан стартовый ролик

Suxxx ➤ Все, начиная с меню и заканчивая титрами. Графика просто ужасна. Физика еще ужаснее, а если быть точнее, то ее просто нет — рулишь машинкой вправо-влево, и все дела. Трассы — пятилетний ребенок такое на бумаге рисует, выдавая за лошадку. Противники тупо едут по одной и той же траектории. Динамики не больше, чем в **MS Flight Simulator**. Адреналин весь смыло по пути (скорости большие).

Что еще ➤ Если вы действительно интересуетесь уличными гонками, то дорога вам на ***www.streetracing.ru***, а вовсе не за диском с этой игрой. Там за те же деньги кассету с заездами купить можно, посмотреть которую гораздо интереснее, чем играть в SSC.

0,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Да. И больше нам не надо.

Tennis Master Series

Жанр: Симулятор тенниса ● **Издатель:** Microids ● **Разработчик:** Microids
Похожесть: Серия Roland Garros
Системные требования: PII-300(PIII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер: Локальная сеть
Сколько CD: Один

В основе ➤ Первый конкурент серии аркадных теннисов **Roland Garros**.

Как играть ➤ В отличие от вышеупомянутого Roland Garros, **Tennis Master Series** является больше симулятором тенниса, нежели аркадой. Здесь вы обнаружите полноценный чемпионат (в RG он был укорочен в разы для ускоренного прохождения), добротную физику, четыре различных варианта ударов, которые действительно отличаются друг от друга, и весьма сильный AI.

Rulezzz > Играть в TMS очень интересно. В этом немалую роль играет упомянутый AI: тут не до смеха с прибаутками насчет "тупых силиконовых мозгов" — как раз наоборот, приходится бороться изо всех сил. Не бездумно нажимать на кнопки, а стараться играть профессионально (здесь это слово вполне применимо).

Графика очень приятная — красивые модели персонажей (в том числе судей) и подробная анимация (как заявляют разработчики, более 500 движений, снятых при помощи motion capture). Единственный огрех, который бросается в глаза, — трибуны. Но они почти во всех спортивных играх не фонтан — так что простим. На выбор предлагают большое количество разных теннисистов с хорошим разбросом параметров, который позволяет поразмыслить над выбором игрока. Кстати, параметры, в отличие от RG, и в самом деле работают — особенно "усталость".

Sux ➤ TMS, как и любой компьютерный теннис, — на любителя.

Что еще ➤ В отличие от Roland Garros, в TMS нет лицензированных игроков, так что забудьте о возможности сыграть за Курникову или Агасси. Нет и энциклопедии — обидно.

8,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Лучшего на сегодня симулятора тенниса.





Tom Clancy's Rainbow Six: Rouge Spear — Black Thorn

Жанр: Tactical combat simulation ● **Издатель:** Ubi Soft ● **Разработчик:** Red Storm ● **Похожесть:** Rainbow Six, его сиквелы и адд-оны
Системные требования: PII-300(PIII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск. ● **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Сотворили однажды в **Red Storm** тактический шутер с гордым именем **"Радуга-6"** (**Rainbow Six**), и имел он успех. И понравилось это Red Storm, и сделали они адд-он **Eagle Watch**. Он тоже имел успех. И тогда решили они сделать еще адд-он, но побольше и чтоб как отдельная игра был. Назвали **Rouge Spear**, и... история умалчивает о количестве адд-онов, выпущенных для **Rainbow Six: Rouge Spear**, зато я предлагаю рассмотреть самый последний из них.

Как играть ➤ Неужели вы думаете, что как-то по-новому? Разумеется, нет! По-прежнему получаем задание (миссий нынче девять), обычно описываемое в брифинге как "ситуация с заложниками", выслушиваем разных умных советчиков и отправляемся планировать операцию. Дело это кропотливое, но интересное. При желании можно воспользоваться заранее заготовленным планом. После этого отправляемся на задание, где благополучно очищаем объект от присутствия террористов и спасаем заложников.

Rulez ➤ Rainbow Six — вот это был рулез! A Black Thorn в наше время может вызвать лишь легкую ухмылку. Несмотря на новое оружие, бойцов и миссии...

Suxxx ➤ Жадность еще никого до добра не доводила. Несерьезно все это — графика еще во времена первой части устарела, а уже больше трех лет прошло. Во всем остальном — все тот же R6, со всеми его недостатками, плюсами и минусами.

Что еще ➤ Хором играем в **Tom Clancy's Ghost Recon**. Читайте ревью в следующем номере!

5,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Надеюсь, в последний раз.

Zoo Tycoon

Жанр: Экономическая стратегия
Издатель: Microsoft
Разработчик: Blue Fang Games ● **Похожесть:** Dino Park Theme, любой Tycoon
Системные требования: P-166(PII-266), 32(64)Mb, 16(32)Mb ● **Мультиплеер:** Нет
Сколько CD: Один

В основе ➤ Обычный Tycoon, где вам предлагается построить зоопарк и стать его директором. Родной жанру изометрический вид, разбитая на клеточки целина и максимальная прибыль как смысл жизни.

Как играть ➤ Главная задача директора зоопарка — заставить людей купить входной билет. Потом накормить гостей пиццей и гамбургерами, покатать на слоне и обменять остатки их денег на футболки с пандой и пластиковых крокодильчиков. Чтобы заманить в зоопарк посетителей, мы покупаем животных, строим для них вольеры и клетки, создаем подневольным нужный микроклимат: кому выжженную пустыню, а кому — полярные льды. Для ухода за питомцами нанимаем смотрителей и уборщиков, а также гидов, чтобы посетителям было интереснее. Далее строим миниатюрную сеть закусочных и запивочных, где уставшие люди могли бы перекусить и отдохнуть. Можно построить несколько стилизованных аттракционов и пару магазинов. Напоследок — посадить ряд стриженых кустов по бокам главной аллеи, а на входе поставить фонтан с тюленем. Все, режьте ленточки.

Rulezzz ➤ Весело, когда сбегает плотоядный зверь. Жалко, людей не жрет. Пингвины тоже классные.

Suxx ➤ Допотопная графика и целый букет досадных идиотизмов, особенно по части анимации и поведения животных. Самое главное — в **Zoo Tycoon** чертовски скучно играть.

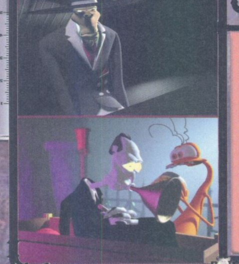
Что еще ➤ Не все виды животных и строений доступны сразу — нужно "проводить исследования". Животные размножаются в неволе, и потомство можно продавать.

3,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Бездарный клон. Если вы хотите получить то же удовольствие за меньшие деньги — купите йо-йо.

"Тупые Пришельцы"

Жанр: Квест
Издатель: Ubi Soft Entertainment/1C
Разработчик: Xilam/Nival Interactive
Похожесть: Stupid Invaders, Neverhood
Системные требования: PII-300(PII-400), 16(32)Mb, 8(16)Mb видео ● **Мультиплеер:** Нет
Сколько CD: Четыре



В основе > Локализация забавного квеста **Stupid Invaders** годовалой давности. Про оригинал мы уже писали, а теперь вот пишем про русифицированную версию — она того стоит.

Как играть > "Тупые пришельцы" — классический юморной квест в духе **Neverhood Chronicles.** Мир игры — сплошная карикатура на диснеевские мультики, с тотальными приколами над предметами, окружающими нас в повседневной жизни. Сюжет игры довольно прост — незадачливые инопланетяне, перепив на последней космобензоколонке, не вписались в поворот между Землей и Луной и упали на лужайке возле одного из домов нашей планеты. Прошло много времени, прежде чем они починили свой звездолет и стали готовиться к отлету. Как раз в этот момент на пороге их дома и появился злобный киллер Боллок, которому "заказали" гостей из космоса.

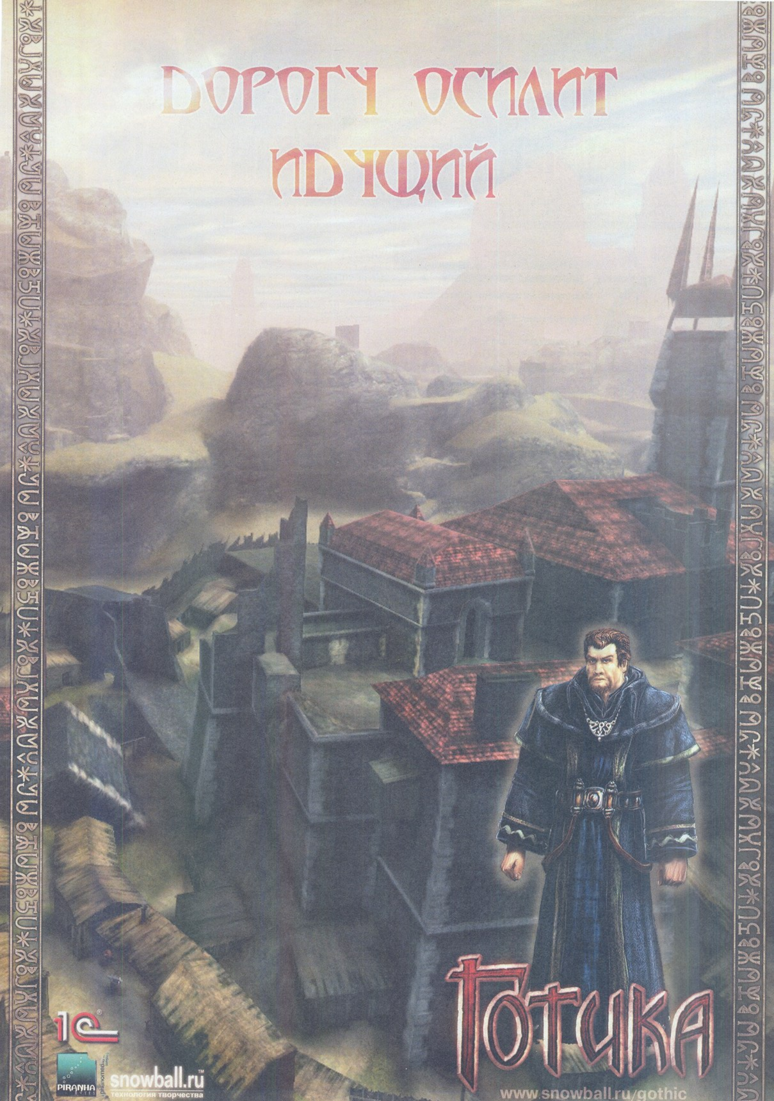
Rulezzz > При русификации все приколы не только остались на своих местах, но даже "возвелись в квадрат" благодаря отличному переводу и блестящей озвучке. Можно стопроцентно гарантировать, что актеров вы узнаете на слух, ибо над озвучкой работала та же команда, что и в свое время на ОРТ — над диснеевскими мультфильмами. Юмор в игре просто убойный — домашние, проходя мимо моего компьютера и уловив несколько фраз, останавливались и начинали смеяться.

Sux > Да как-то особо и попенять не на что.

Что еще > На обложке стоит пометка "не рекомендуется детям до 16 лет". До 16 — это они, конечно, загнули (максимум "до 14"), но, видать, моральные нормы... С другой стороны, хорошо известно, что в России подобные пометки только увеличивают интерес к игре — причем в первую очередь как раз у тех, кто не проходит возрастной ценз.

8,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Теперь в SI и второй раз приятно поиграть!



ДОРОГУ ОСИЛИТ
ИДУЩИЙ
1С
PIRANHA BYTES
snowball.ru
технология творчества
ГОТИКА
www.snowball.ru/gothic

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

CIVILIZATION III

ЖАНР: Стратегия

НЕОБХОДИМО: PII-300, 32Mb, 4Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-500, 64Mb, 16Mb Video

Издатель: Infogrames Interactive *www.infogrames.com*
Разработчик: Firaxis *www.firaxis.com*
Похожесть: Civilization II, Call to Power II
Сайт Игры: *www.civ3.com*

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

КОЛИЧЕСТВО CD

Рассказывать об известных, именитых и коронованных всеобщей симпатией играх очень тяжело. Это примерно то же самое, что попытаться прочесть лекцию о взаимоотношениях полов в клубе профессиональных жиголо. Все равно что учить Шумахера, где у него в болиде руль, а где педаль газа. Равносильно посылке письма с советами по дизайну на е-мэйл Артемия Лебедева. Более того, мне почему-то кажется, что настоящий геймер просто не поймет и не оценит мою просветительскую попытку. А некоторые, я уверен, воспримут ее как прямое оскорбление и обвинение в ламерстве.

Бывают игры, заслуги которых перед индустрией компьютерных развлечений настолько велики, что просто не могут быть кому-то неизвестны. Уверен, что любой из наших уважаемых читателей если не играл, то уж точно слышал о серии **Civilization**. Единственное исключение, которое можно принять и понять, — это справка с печатью: «Последние 10 лет находился в коме». И единственное пояснение, которое вы от меня можете услышать, звучит просто и лаконично: «**Civilization III** — это пошаговая стратегия». Здесь точка.

Кто тут в цари последний?

Civilization III — это, несомненно, новая игра. Однако чтобы по-настоящему оценить все ее великолепие и самодостаточность, вам просто необходимо знать всю серию в лицо (или хотя бы вторую часть). Если вы не играли в первую «Цивилизацию», если не видели **Civilization II/Alpha Centauri** и не знакомы с ответвлением-»безотцовщиной» **Call to Power** (делалась не **Сидом Мейером**), то...

То в общем-то ничего страшного. Просто некоторые моменты, способные вызвать сильнейшие эмоции у опытного игрока, оставят вас равнодушными. Это не так плохо и тем более не фатально. Просто радость узнавания заменится радостью познания, да несколько дольше будете осваивать игру. Утверждение «я не смогу играть в Civilization III потому, что не играл в Civilization II» в корне неверно и попахивает дурным пессимизмом. От себя хочу добавить, что если бы передо мной поставили четкий вопрос — с какой из «Цивилизаций» стоит стартовать начинающему геймеру, то я бы, не задумываясь, рекомендовал бы именно Civilization III.

Ровно пять лет понадобилось Сиду Мейеру и разработчикам из компании **Firaxis**, чтобы выпустить в свет третью часть игровой эпопеи. И посему перед знакомством с игрой у меня возник ряд вполне законных вопросов:

— Как далеко и как глубоко удалось им продвинуться в нелегком процессе совершенствования?

— Насколько сильно изменился геймплей третьей части по сравнению со второй?

— Проведена ли работа над ошибками, и заслужила ли Firaxis право ставить на коробку с Civilization III лейбл «totally new»?

И, если скатать все эти вопросы в один тугой комок и тщательно выжать воду, то — «Что же конкретно изменилось?».



Русские не сдаются, или F-15 vs Тарас Бульба

Первое, на что обращаешь внимание, — это небольшое, но очень важное и, на мой взгляд, правильное изменение акцентов. В играх серии Civilization никогда не было четкого и проработанного сюжета. Каждый раз, начиная игру, вы сами творили свою историю и историю вашего народа. В Civilization III разработчики решили немного подкорректировать этот момент и поставили акцент на уникальность каждой из рас.

Вы начинаете игру, уже имея в распоряжении два технологических усовершенствования и два *Civilization Strengths* (или *трейты*, то есть характерные преимущества данной нации; всего их шесть). К примеру, у русских это технологии *Pottery* и *Bronze Working*, а также трейты *Expansionist* и *Scientific*. Кроме этого, у каждого народа есть уникальный юнит, дающий значительное преимущество в определенные эпохи и в определенных боевых ситуациях. Для русских это *казак* (хорош как в нападении, так и в защите, мобилен и в средние века фактически решает исход любых сражений). А для американцев — самолет *F-15* (не обидели, однако).

Ваши боевые юниты более не привязаны к своему городу и не используют его ресурсы (*еда и единицы производства*, они же *production shields*). Теперь финансирование войск осуществляется напрямую из казны. В зависимости от государственного строя цена некоторых юнитов (или вообще всех) может быть



Единственный источник селитры находится на японской территории. Хитрые самураи ломят непомерную цену и требуют вернуть им «Kurili».

равна нулю. Как следствие, у игроков появилась реальная возможность набирать и содержать действительно крупные военные формирования.

Пачем апельсины, дарагой?

Полностью упразднена система торговли в том виде, в каком мы знали ее по Civilization II и Call to Power II. Никаких караванов больше строить не надо. Торговые отношения между вашими городами завязываются автоматически — стоит только проложить между ними дорогу, построить порт или аэродром. Упразднена возможность торговли едой — и помочь голодающим городам «материально» уже нельзя. Сделки между цивилизациями стали частью системы дипломатии и в значительной мере зависят от вашей сиюминутной политической ситуации.

Целью торговли, как и раньше, являются ресурсы. Они также претерпели серьезные изменения. Все множество материальных и геологических ценностей поделено на три класса: «предметы роскоши» (шелк, драгоценности, вино и т.д.), «стратегические ресурсы» (метал, селитра, уран и т.д.) и «бонусы» (золото, рыба, мясо, пшеница). Про первые сказать особо нечего, так как основным их предназначением является подъем настроения у жителей. Если город получает доступ к тому или иному «предмету роскоши», то часть (один или более) горожан приобретают статус «счастлив» или «доволен». Чтобы «овладеть» данным видом ресурсов, нужно соединить его дорогой с ближайшим городом.

Со стратегическими ресурсами все несколько сложнее — они являются необходимым условием для «постройки» определенных родов войск и играют очень важную роль в торговле и дипломатии (первая причина всех войн). К примеру, ваша цивилизация уже освоила технологию производства пороха и может производить пушки и другие огнестрельные юниты — но реализовать эту возможность на практике можно только в случае, если у вас имеется доступ к ресурсу «селитра». Ресурс считается доступным, если он находится в пределах границ вашей цивилизации и вы провели дорогу между ним и одним из своих городов. Тогда он становится доступен, но только в этом городе и в городах, с ним соединенных. Если стратегический ресурс находится на незанятой территории, то вы можете построить на нем колонию, искусственно раздвинув границы вашей территории и тем самым получив над ним контроль. Месторождения стратегических ресурсов случайным образом появляются на карте после соответствующих исследований (ресурс «селитра» появляется после «открытия» пороха и т.д.) и могут столь же случайным образом иссякнуть. Если на вашей территории отсутствует тот или иной ресурс, его можно заполучить посредством дипломатии, военных действий или культурной экспансии.

Бонусы влияют на экономическое состояние городов, в сфере влияния которых они находятся. К примеру, золото каждый ход добавляет 4 денежных единицы в казну, а пшеница увеличивает на 2 единицы производство еды. Чтобы использовать «бонусный» ресурс, нужно, чтобы он находился в сфере влияния города и чтобы к нему был приставлен рабочий.

Алло, это министерство культуры?

Раздвигать границы территорий в Civilization III можно двумя путями (при этом один не исключает другого). Первый — это «путь меча», означающий войну, смерть, бранную славу и ужас на лицах врагов. Второй — «путь самосовершенствования», тихий и интеллигентный, нацеленный на «окультуривание» нации и захват соседей при помощи дружеских объятий.

У каждого города есть свой собственный показатель «культуры», от которого напрямую зависит область влияния данного населенного пункта. Наращивать эту характеристику можно с помощью определенного рода зданий — таких как «храм», «дворец», «колизей» и т.д. Каждое здание добавляет сколько-то очков «культуры» за каждый ход. Как только в городе накапливается определенная сумма очков (10, 100, 1000, 10000, 20000 и т.д.), границы его влияния становятся шире.

Общий показатель «культуры» вашей нации складывается из показателей всех подвластных вам городов. С помощью него определяется принадлежность спорных территорий. К примеру, когда границы вашей и какой-нибудь другой цивилизации «пересекаются», то происходит проверка, у кого показатель культуры больше. Если у вас больше, то территория отходит к вам, если нет — то увы. Кроме этого, высокий показатель «культуры» хорошо влияет на население захваченных городов и облегчает дипломатические переговоры. Иногда пограничные города, восхищенные степенью вашей «окультуренности», могут добровольно перейти под вашу просвещенную руку. Что характерно, на политической обстановке это никак не сказывается. То есть цивилизация, которой этот город принадлежал ранее, абсолютно не обижается и не торопится усмирить коварных ренегатов (а заодно и вас) бомбежками или высадкой десанта.

Нынче в школе первый класс вроде института

Дерево технологий Civilization III разбито на четыре эры: «древность», «средние века», «индустриальная эпоха» и «современность». Переход из одной эры в другую происходит

Одно из чисто эстетических нововведений Civilization III. Теперь на любой из ваших городов можно полюбоваться с высоты птичьего полета.



SCIENCE ADVISOR

Финальная ветка дерева технологий.

после исследования всех (ну или почти всех) доступных технологий. При переходе соответствующим образом меняется внешний вид городов на карте. К примеру, в «средние века» здания отображаются в готическом стиле, а в «современности» — это уже небоскребы.

Как руководитель, вы должны определить, какой процент дохода каждого города будет тратиться на научные исследования. Чем больше денег, тем быстрее и эффективнее трудятся ваши ученые. Ускорить прогресс можно с помощью постройки специальных зданий — «библиотек», «университетов», «исследовательских лабораторий» и т.д.

В отличие от второй «Цивилизации», захват городов больше не приносит бонусных технологий, и заполучить их можно только самостоятельно или с помощью дипломатии. К примеру, вы можете обменять нужное вам изобретение на деньги или получить бесплатно у более слабой цивилизации, в качестве довеска к договору о перемирии.

Консенсус, дискурс, мюнданный диалог и другие прелести дипломатии

Разработчики наконец пересмотрели устаревшую линейную систему ведения переговоров. Теперь важным фактором успеха любого дипломатического хода является ваша репутация. Это очень важный и комплексный показатель, зависящий от вашей военной, культурной и технологической мощи. У оппонентов наконец-то появились зачатки интеллекта и последовательного мышления. К примеру, если вы без объяснений разрываете мирный договор и коварно начинаете военные действия, то будьте уверены, вам это припомнят. Любой ваш шаг на политическом ристалище имеет далеко идущие последствия. Как вариант, если вы не держите слово и легко разрываете мирные соглашения, не идете на контакт и все время блефуете —приготовьтесь к тому, что ваша хитрость вернется к вам сторицей. Старый друг и соратник неожиданно разорвет военный союз и поведет войска в сторону вашей столицы, ранее соблюдаемые мирные договоры будут брошены в огонь, а добродушный сосед заломит за военную помощь непомерную цену. Такого не было ни в Civilization II, ни в Call to Power II.

На мой взгляд, лучшей проверкой системы дипломатии является захват какой-нибудь случайно взятой цивилизации, осада последнего оставшегося города и последующая попытка вести мирные переговоры. Во всех прежних играх серии осажденный, униженный и разбитый наголову враг вел себя так, как будто не я, а он владелец мощной армии, способной в момент сломить любое сопротивление и стереть враждебную цивилизацию с лица земли. К примеру, в Call to Power II, когда я уничтожил и рассеял по карте огромную Американскую империю, ее руководитель вел себя точно так же, как и до потери всех своих городов (у него остался только один). Гордец отказывался отдать жалких 20 золотых в обмен на спасительный для него (и невыгодный для меня) пакт о перемирии!

В Civilization III, слава Сиду Мейеру, такого абсурда нет. AI трезво оценивает ситуацию и пытается первым начать диалог в случае военных неудач (или, наоборот, побед). Поверженный враг не стучит себя пяткой в грудь, а покорно делится казной, технологиями и ресурсами.

Также хочу отметить нововведение, коснувшееся срока действия дипломатических актов. Теперь любое соглашение действует в течение 20 ходов, по истечении которых может быть прекращено или продлено. Исключение составляют только мирные договоры, которые длятся вплоть до объявления войны.

77 чудес света

В Civilization III традиционно используется проверенная система *Чудес Света* или *Wonders*. С помощью определенных Wonders здесь можно получить преимущество в очках «культуры», увеличить скорость исследований, уменьшить затраты на содержание армии или получить репутацию великого дипломата и отца народов.

Наша победоносная армия высадилась на вражеском берегу и с налета захватила два населенных пункта. Ровно через ход на этом побережье будут перебиты все враги.



Вот так теперь выглядит окно городского менеджмента.




Москва, столица нашей родины. Если присмотреться внимательно, то можно заметить метро «Люблино» и здание редакции «Игромании».

Свежей струей является разделение всех «Чудес Света» на *«великие»* (*Great*) и *«малые»* (*Small*). «Великие» являются уникальными и могут быть построены только одной нацией и только один раз, а «малые» доступны любой цивилизации (правда, тоже только один раз).

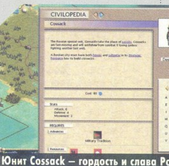
Большинство Great Wonders мигрировало из второй части игры, и нововведения в основном коснулись перечня Small Wonders, где появились такие полезные постройки, как Intelligence Agency, Battlefield Medicine и т.д.

Антураж

Графический движок игры изменился до неузнаваемости. Как и было обещано, особое внимание уделено анимации и детализации юнитов. Теперь, глядя на карту, вы с точностью можете сказать, что это за юнит и какой нации он принадлежит. Солдатики научились двигаться и охотно это демонстрируют, если их какое-то время не беспокоить.

В лучшую сторону изменился ландшафт, став более реалистичным и красочным. Однако при этом был сделан шаг назад — значительно упрощена система терраформинга. Если в Civilization II в процессе загрязнения окружающей среды мог измениться рельеф берега, то в Civilization III меняются только тайлы карты. Значки, обозначающие степень загрязнения, какие-то невнятные и несимпатичные.

Работает движок так, как будто находится на последнем издыхании и вот-вот скончается. Плавный скроллинг карты отсутствует в принципе — прокрутка идет резкими скачками. Разработчики проигнорировали существование 3D акселераторов — что, в принципе, странно. При такой загрузке центрального процессора вполне логично было бы переложить часть функций на плечи видеокарты.


Юнит Cossack — гордость и слава Российской Империи. В качестве прототипа использован гоголевский персонаж Тарас Бульба.

Интерфейс игры заслуживает твердой пятерки. Наконец-то мы избавлены от необходимости продираться через множество окошек и многочисленные менюшки. В левом нижнем углу — мини-карта, в правом нижнем — краткий рапорт о ситуации (строй, год, количество денег в казне, технология в разработке и т.д.), в левом верхнем — три кнопочки (для перехода в главное меню, открытия цивилопедии и вызова экрана с советниками). Просто, элегантно и очень функционально.

Все важные элементы геймплея сделаны в виде ссылок, быстро переносящих на нужную страницу в цивилопедии. Если вы вдруг подзабыли характеристики и способности какого-нибудь юнита, то просто щелкните по нему правой кнопкой мыши и выберите пункт View Civilopedia entry.... У каждого юнита теперь появилась панелька с кнопочками, наглядно демонстрирующими действия, которые он может выполнять. При этом все кнопки снабжены хинтами и могут вызываться с помощью комбинации клавиш на клавиатуре (думаю, опытные цивилизаторы это оценят).

Музыкальное оформление игры просто виртуозное. Майка лидера, принадлежавшая до этого Call to Power II, переходит в руки Civilization III. Такой атмосферной, ненавязчивой и мелодичной музыки я еще не слышал. Звуковые эффекты также неплохи и уверенно держат планку. Хотя они присутствуют больше номинально и многообразием не смущают, зато добавляют наглядности.

Сид опять сделал это

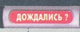
Если вы настоящий фанат серии и все описанное мною в статье было вам понятно и близко, то, думаю, этот текст вы дочитываете уже на пути к ближайшему компьютерному магазину. Разумеется, вам необходима эта игра; однако хочу предупредить, что в конце вас может ждать небольшое разочарование. Геймплей сократился на порядок по сравнению со второй частью, а «современная» эра оставляет неприятное впечатление незавершенности.

Если же вы новичок и хотите познакомиться со знаменитым игровым сериалом, то Civilization III может стать отличным стартом. Это виртуозно сбалансированная стратегия с наркотически затягивающим геймплеем, неплохой графикой и удобным интерфейсом. Не жанровая революция, а всего лишь гениальный шедевр... ■

РЕЙТИНГ 10 МАНИИ

Геймплей	Графика	Звук и музыка	Управление и интерфейс	Новизна
10	8	9	9	7

Сид Мейер никогда не умел делать посредственные игры. Судя по Civilization III, так и не научился.







Patrician II «Негоциант»

Юрий Кузьмин
Ykuzmin@rambler.ru

Все крупные современные состояния нажиты нечестным путем. ***Карл Маркс***

ЖАНР: Транспортная стратегия

НЕОБХОДИМО: PII-233, 32Mb, 4Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PII-400, 64Mb, 16Mb Video, Direct 3D

Издатель: Strategy First/"1С" www.strategyfirst.com/www.1c.ru
Разработчик: Ascaron Software www.ascaron.com
Похожесть: Merchant Prince, Transport Tycoon, Trade Empires
Сайт Игры: www.strategyfirst.com/patrician/patrician-eng.htm

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

КОЛИЧЕСТВО CD: 1

Patrician II можно назвать идеологическим продолжением старой транспортной стратегии Merchant Prince о венецианских купцах. Но "продолжение" сделано на качественно новом уровне. Игровой процесс напоминает Transport Tycoon и еще больше — описанную в позапрошлом номере "Мании" стратегию Trade Empires. Строим корабли, продаем-покупаем, развиваем промышленность. Попутно решаем и другие задачи, например, приобретаем благосклонность населения с тем, чтобы быть избранным мэром.

Но! (именно так — с восклицательным знаком). В этой игре, в отличие от Tycoon'ов и Trade Empires, есть сражения, в том числе и с конкурентами, реализованные в духе незабвенных "Pirates!" Сида Мейера. Правда, абордажный бой проходит без вашего участия — шашкой или рапирой помахать не удастся. Жаль. Но и того, что есть, хватает для поддержания во время игры высокого уровня адреналина и мозговой активности одновременно. Согласитесь, такое сочетание встречается нечасто.

Расклад

Поскольку геймплей Patrician II был детально разобран в превью двухмесячной давности (см. "Игроманию" №11), ниже мы остановимся лишь на деталях. Само собой, наиболее существенных.

Интерфейс игры традиционен для стратегий. Карта трех масштабов (весь мир, часть мира, город), окно "радара" справа вверху, информационные окна, управляющие кнопки.

Отчетность по сравнению с Trade Empires не в пример лучше (хотя до уровня Europa Universalis не дотягивает). Можно посмотреть графики развития стоимости компании, грузооборота, вместимости судов, сравнить себя с конкурентами. Правда, непонятно почему на один график можно выводить только четыре кривые, хотя конкурентов дюжина. С этим можно смириться — гораздо хуже то, что отчетность в начале игры строится с ошибками. Смешно, но это так. Если вы после двух игровых месяцев попросите представить отчетность за квартал — вам ТАКОГО понапишут... Все-таки в команду разработчиков стратегий надо включать нормальных финансистов. А то неудобно получается.

В игре вам будут противостоять конкуренты — патриции, а также NPC — мелкие купцы, у каждого из которых по одному кораблю класса *шнява*. Большая часть шняв принадлежит именно им. Зачем так сделано — понятно. Мелкие купцы — это резервуар ресурсов, необходимый для поддержания экономики в стационарном состоянии. Кроме того, из этого ресурса можно черпать: для пирата одинокая груженая шнява — просто подарок.



Крэйер готов. Он станет грозой Балтийского моря и за месяц захватит десять кораблей.

Балтийское море, час пик. Наши с синем, конкуренты — в белом. В середине справа пират под черным парусом — он думает, что самый крутой. Ха! Кораблик, курс которого проведен темно-синей линией, — это НАШ пират, и он сейчас покажет, кто на море хозяин.

Пираты и бои

К сожалению, пиратство нарушило баланс игры. Оно оказалось самым выгодным бизнесом. Имея один *крэйер* (именно крэйер, он самый быстрый, это очень важно), можно за месяц захватить десяток пиратских судов и сказочно разбогатеть. В связи с этим позволю себе дать ряд советов, на примере которых будет показана игровая механика.

Корабельная артиллерия (баллисты и катапульты) в начале игры бесполезна. Ваша цель — захватывать суда противника, а не топить их. Основное средство для этого — абордаж. Значит, надо нанять как можно больше матросов, вооружить их мечами и луками и, невзирая на не очень эффективный пушечный огонь противника, цеплять его абордажными крючьями.

Но противник будет стремиться сбежать. Купцы убегают от пиратов даже при большом численном преимуществе. Поэтому самое главное — это правильное взаимное положение кораблей перед началом боя. А оно точно такое же, как было показано на карте. Поэтому атаковать надо на встречных курсах и желательно по диагонали (так убегающему супостату придется проделать больший путь до границы квадратного поля, и у вас будет больше шансов его догнать). Ну а если атакуют вас — измените курс, пусть догоняют сзади, при таком раскладе вы почти всегда сможете уйти от погони.

Корабли в XIV веке были в основном парусными, поэтому ход боя сильно зависит от направления ветра. А оно меняется от раза к разу, значит, не ленитесь спасаться перед боем и перезагружаться при надобности.

Часто легче бывает нагнать врага не по прямой, а по дуге, обращенной к ветру. При этом корабль противника заворачивает против ветра и замедляется. Например, если противник на западе от вас и дует северный ветер, начинайте двигаться на запад-юго-запад. Противник повернет на северо-запад и потеряет скорость.

После захвата корабля на него переходит определенная часть команды, в зависимости от соотношения классов захваченных судов. Если суда одинаковые, то уйдет половина экипажа. Поэтому после двух-трех успешных захватов вам придется снова прикидываться белой овечкой и возвращаться в ближайший порт для пополнения экипажей.

Как правило, вы начинаете игру с одной шнявой — самым маленьким судном. Вместе с тем, лучший тип корабля — крэйер (в отличие от известных шнявы, *когга* и *хулка*, мне так и не удалось найти для этого типа судна русский перевод); он быстрее прочих, а это важно в бою, независимо от того, атакуете вы или убегаете от пиратов. Наконец, крэйер обладает достаточно большой грузоподъемностью.

Когги и хулки стоят дороже, а забить их трюмы удается только дешевыми объемными грузами типа зерна и древесины, что особой прибыли не приносит. Кроме того, только крэйеры и шнявы способны пройти по рекам к Лондону, Торну и Новгороду. Но шнява довольно медлительна, и от крэйера ей уйти тяжело.

Универсальный совет прост: как только позволят финансы, начинайте строить крэйер и пускайте его пиратствовать. Для такого хорошего дела можно и в долг взять. Окупится пиратство очень быстро. Чтобы продать захваченные суда, надо вступить в купеческую гильдию.

Пиратам (в отличие от торговых судов) нужен капитан. Капитаны встречаются в тавернах, но довольно редко. Не забывайте проверять таверны в каждом городе и, как только увидите капитана, немедленно нанимайте его.

Не набирайте команды больше, чем необходимо. Ни на какие характеристики судна это не влияет, а зарплату платить приходится. Боя же, как мы увидим ниже, почти всегда можно избежать. При увольнении более половины команды оставшиеся начинают бунтовать, и судно надолго застревает в гавани. Конечно, с пиратскими кораблями ситуация другая — для них команду набирайте по максимуму.

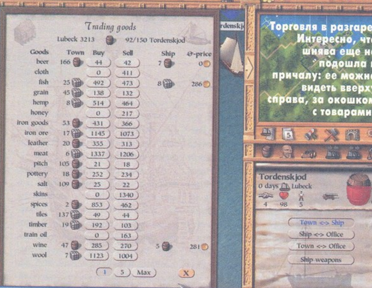
После того как судно подходит к городу, оно исчезает с карты Балтики и возникает на карте города. И еще долго двигается к причалу. Не теряйте времени. Вы можете начать торговлю, как только корабль войдет в порт (наверное, на шлюпках на берег и с берега возят). Поэтому, если вы ничего не забыли в таверне (посмотреть, есть ли там капитан, матросы и оружие, можно сразу, как судно войдет в акваторию порта; а вот нанять моряков — только после швартовки у причала) — набирайте товары на дальнем рейде и отправляйтесь к новым берегам.

Корабль можно отправить по маршруту и забыть о нем. Но в начале игры делать этого не стоит: AI, конечно, хорош, но суда, управляемые "вручную", приносят куда больше прибыли.

Производство и финансы

Игру очень обогатила возможность строить производственные, жилые и общественные здания в городах. Но многие здания убыточны, поэтому с капитальными вложениями особо не спешите. Например, зерновые фермы убыточны почти всегда. Конечно, население города к вам, кормильцу, станет относиться лучше, но по карману ли вам такая благотворительность?

Закрома Родины. У причала ремонтируются два наших мирных ганзейских крэйера. Мечи и арбалеты уже закуплены.



Торговля в разгаре. Интересно, что шнява еще не подошла к причалу: ее можно видеть вверху справа, за окошком с товарами.

Для работы предприятий необходимо сырье. Если вы делаете деньги на вывозе из города железных изделий, то не забывайте время от времени привозить в город железную руду, даже если особой выгоды на этом получить не удастся.

Не бойтесь брать в долг. Проценты за ссуду кажутся грабительскими (1,5-3% в неделю), но рентабельность ваших судов еще выше. Поэтому с возвратом проблемы не будет. Если у вас не окажется денег для отдачи ссуды — никакими разборками это не грозит. Просто, когда ваш корабль войдет в порт, где вы занимали деньги, часть его товара арестуют и отправят на погашение задолженности. Причем учтут по ценам покупки. Но вы ведь и так везли товар для того, чтобы продать, не правда ли?

Меркантилизм с человеческим лицом

Похоже, эра классического капитализма с эгоистичными баронами-разбойниками близится к закату и в игровой индустрии. И всем нам дружными рядами придется строить социальное общество. Примеров тому становится все больше: в Trade Empires, например, мы были вынуждены, зачастую в ущерб своему карману, развивать родные города. Здесь во многих сценариях стоит задача стать мэром города, а для этого надо удовлетворять потребности жителей. Но удовлетворение потребностей означает, что на складах все есть, следовательно, цены покупки весьма низкие. И приходится торговать себе в убыток. Кроме того, надо строить церкви, дороги и устраивать бесплатные карнавалы. Слава богу, от нас не требуют в XIV веке платить нищим пособие по безработице.

Что тут можно посоветовать? Разделите цели по времени. То есть — вначале приватизация, а уж потом можно становиться губернатором Чукотки... пардон, мэром Любека.

Как это сделано

Графика исключительно милая, на города приятно смотреть, а видеоролик "спуск корабля на воду" просто привел меня в восторг. Это после пятнадцати лет профессионального игроманства!

Система передвижения фигурок на карте "квазипошаговая". В режимах Very Slow и Extremely Slow движение на карте превращается в набор слайдов, но раздражения слайды не вызывают.

Музыка просто чудесная. Очень атмосферная, связанная с происходящими событиями, и в то же время совсем не надоедливая.

А игра действительно затягивает. Еще один переход, еще один бой, еще один корабль, а скоро ферма достроится — и за окном уже брезжит поздний осенний рассвет. Хорошая игра. ■





Myth III: The Wolf Age

Станислав Шульга
shulga@i.com.ua

ЖАНР Tactical strategy

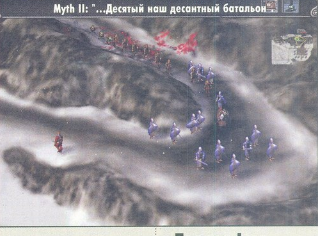
НЕОБХОДИМО: PII-400, 64Mb, 16Mb 3D уск.

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-600, 128Mb, 64Mb 3D уск.

Издатель: Take Two/1C
www.take2games.com/www.1c.ru
Разработчик: Mumbo Jumbo Games
www.mumbojumbogames.com
Похожесть: Myth I/II
Сайт Игры: *http://myth3.godgames.com/*

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

КОЛИЧЕСТВО CD 1



Myth II: "...Десятый наш десантный батальон"

В 1997 году основная масса игр жанра RTS тогда была представлена более-менее успешными клонами **Warcraft** и **C&C**. Менеджмент ресурсов, развитие базы, бесполое размножение юнитов и массированная атака на базу неприятеля, будь то компьютерный оппонент или сосед по локальной сети. Релиз **Myth: The Fallen Lords** от компании **Bungie Software** пришелся как раз на период засилья клонов — и многие оценивали игру как прорыв в новом направлении. Основными отличиями этой стратегии от господствовавших тогда стандартов являлось полное отсутствие ресурсной базы и действительно трехмерный ландшафт. Оба этих фактора были основой геймплея, который коренным образом отличался от того, во что привыкли играть поклонники вакрафтоподобных игр типа **Dark Reign**. Словом, Myth был первой в мире тактической стратегией с трехмерным ландшафтом.

Отсутствие возможности плодить безымянные толпы солдат и отправлять их в лобовую атаку вынуждало относиться к каждому бойцу отряда с почти отеческой заботой. Трехмерный ландшафт диктовал свои условия, и умелое его использование в ряде миссий было решающим фактором победы. Обладая к тому же отличной графикой при щадящих требованиях к железу, Myth стал ключевым событием в жанре.

Через год, под Рождество 98-го, вышла вторая часть — **Myth II: Soulblighter**. Несколько улучшенный движок и интерфейс управления, новые юниты, двадцать пять новых миссий плюс одна секретная — сиквел оказался достойным продолжением первой части. Это был настоящий праздник для фанатов игры. После этого вышел официальный адд-он, **Chimera** — восемьдесят метров архива, который можно было бесплатно скачать с сервера **Bungie**, а в нем — приключения ветеранов предыдущей компании, в очередной раз вставших на борьбу с силами зла.

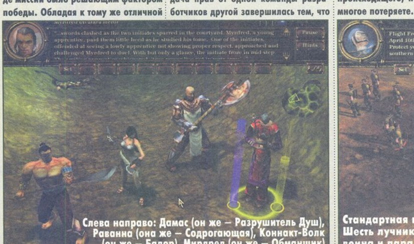
Прошло три года. В масштабах игровой индустрии — почти вечность. Народ, лениво прошедший в "Мифах" пару-тройку миссий, играл в скороспелые сезонные хиты. Небольшая, но стойкая армия фанатов оттачивала свое мастерство, делала уровни и ждала продолжения. Bungie Software выпустила несколько неплохих боевиков и перешла под крыло **Microsoft**. Судьба сериала довольно долго пребывала в состоянии неопределенности. Передача прав от одной команды разработчиков другой завершилась тем, что разрабатывать третью часть взялась малоизвестная **Mumbo Jumbo**. Закончить обещали к осени, и вот игра вышла — почти четыре года спустя после релиза первого Myth.

О красотах нового движка, геймплее и тому подобном будет сказано ниже. Прежде чем касаться этого, я хотел бы остановиться на "содержании игры" — сюжетной линии, главных действующих героях и механике мира. Являясь вполне типичным фэнтезийным миром, вселенная Myth, тем не менее, обладает несколькими оригинальными особенностями, о которых стоит рассказать. Без знания этих особенностей многое в сюжете игры может оказаться не очень понятным.

По сюжету Myth III не является продолжением первым двух частей; как раз наоборот — это приквел. Действие игры происходит за тысячу лет до того, как Падшие Лорды во главе с Балором развязали пятидесятилетнюю войну с силами Света. Конечно, можно играть и не особо вникая в суть происходящего, но в этом случае вы многое потеряете.

География конфликтов

Общая хронология вселенной Myth делится на пять тысячелетних периодов — чередующихся эпох Света и Тьмы. Нулевой точкой летоисчисления служит год основания империи *CathBruig*. Время считается до этого года (НС) и после него (АЕ). Первая эпоха древней истории называется *Эпохой Топора* (Axe Age, 1570НС — 570НС). Окончание Эпохи Топора ознаменовалось тем, что герой *Тиресес* (Tireces) победил злого владыку, правившего миром тысячу темных лет, и начал Вторую Эру, *Эпоху Причины* (Age of Reason, 570НС — 430АЕ). Оканчивается эпоха с появлением *Моагима* (Moagim), который побеждает силы Света и устанавливает новое царство Мрака еще на тысячу лет — *Эпоху Ветра* (Wind Age, 430АЕ — 430АЕ). Царство Моагима завершает другой великий герой — *Коннакт-Волк* (Connacht the Wolf). Четвертая Эра, Эра Света, называется в честь Коннакта — *Век Волка* (Wolf



Слева направо: Дамас (он же — Разрушитель Душ), Раванна (она же — Содрогающая), Коннакт-Волк (он же — Балор), Мирдред (он же — Обманщик)



Стандартная команда для выполнения задания. Шесть лучников, четыре Стража Герона, четыре воина и пара варлоков.

Речь дяди Федора в защиту ветеранов

Федор Усаков (fedor@igromania.ru)

От редактора: наш "мифологический" эксперт дядя Федор горько сокрушался по поводу того, как Mumbo Jumbo поступили с ветеранами. Думаю, выслушать его мнение будет интересно многим поклонникам Myth; и наверняка кое-кто из них к этому мнению присоединится.

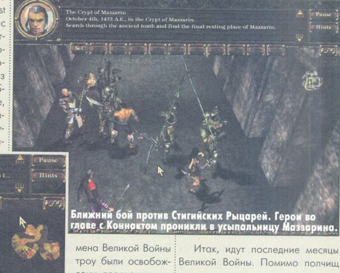
Основным смыслом "системы ветеранов" является то, что с приобретением опыта ваши юниты улучшают своих характеристики, становясь все более и более сильными бойцами. Это один из важных моментов игрового баланса. Если в первом "Мифе" вы могли к финалу сколотить мощный отряд — ядро вашего войска — и с его помощью красиво пройти финальную миссию, то уже во второй игре сделать это было значительно труднее (но возможно). И это притом, что прохождение последнего уровня, где какое-то время нужно сдерживать нападающих группами миркридий, просто невозможно без прокачанных бойцов! И я уж не говорю про психологический аспект, когда игроки называли своих бойцов именами лучших друзей и с умилением любовались надписью "Rozkov — kills 45, Popov — kills 32" в конце каждого уровня... Злое дело, начатое во втором "Мифе", успешно завершено в третьем!

Теперь нам то и дело подсовывают нестреляную молодежь, из которой ничего, кроме мяса для гхоллов, сделать нельзя. Приходится тратить время на возню с салагами, и на воспитание "отцов" его просто не остается... Зачем тогда вообще, я вас спрашиваю, нужна система опыта и ветеранов?! Чтобы щиты рисовать перед именами? Как сейчас помню замечательный уровень из второго "Мифа", где нам выдали под расписку отряд НАСТОЯЩИХ бойцов-отморозков. Больше всего мне запомнилось, как прокачанный лучник снял на ходу бегущую миркридию!!! Стрелы из его лука летели просто сплошняком! А берсерк, в одиночку порубивший в капусту целый отряд траллов?! Где все это, я вас спрашиваю, уважаемые мифотворцы из фирмы "Мумба-Юмба"?

Age 1430AE — 2430AE). Она завершается появлением *Балора* в 2430AE и началом нового тысячелетия — *Эпохи Меча*.

Действие первой части Myth начинается в финальный период *Великой Войны* (Great War, 2431AE — 2481AE) — период непрерывных битв, которые последние восемнадцать лет происходят на Западе (The War of West, 2463AE — 2481AE). *Девятеро* (Nine), ведомые аватаром *Алриком* (Alric), выступают против *Падших Лордов* (Fallen Lords), которых возглавляет *Балор* (Balor).

Эта часть материка омывается Западным океаном и делится надвое гигантским горным массивом Cloudspine. С одной стороны Cloudspine лежит Провинция (The Province), с городами Ковенант (Covenant), Мадригал (Madrigal), Тандем (Tandem) и множеством меньших городов, в которых живут люди, мирные ремесленники и крестьяне. На севере Провинции простирается лес Эрмин, (Ermine), родина *фир'Болгов* (fir'Bolg), бывших врагов Света, объединившихся против Балора в начале Эпохи Меча. Великолепные лучники фир'Болги непрерывно воюют с *бре'Унорами* (bre'Unor), людоедами, поклонявшимися своему темному божеству. По другую сторону Cloudspine, на юге, ближе к берегам, омываемым Западным океаном, раскинулся другой лес, Forrest Heart, место обитания *лесных гигантов* (Forrest Giants). Одна из древнейших рас мира, они в свою очередь находятся в давней вражде с *троу* — человекоподобными великанами, созданными богом *Никсом* (Nyx) из глины и камня. Не олицетворяя абсолютное зло, они, тем не менее, совершили немало страшных деяний. Каждое тысячелетие они вступали в конфликт с новой расой и зачастую уничтожали ее. Такова была судьба расы *каллеахов* (Calleiach). После этого троу жили в мире почти тысячелетие, до тех пор пока *огры* (Oghres) не спровоцировали их на конфликт. Но кто с мечом придет, тот от меча и погибнет — троу уничтожили и огров, а потом, устыдившись содеянного, закопали свои мечи, вновь встав на путь мира. Позже были покорены Коннактом, который замкнул их в неприступном городе *Рианноне* (Rhi'Anon). Во время Великой Войны троу были освобождены предводителем Падших Лордов Балором и сражались на его стороне против сил Света.



Ближний бой против Стигийских Рыцарей. Герои во главе с Коннактом проникли в усыпальницу Маззарина.

Варлоки атакуют.

Там, где на юге редеет Forrest Heart, начинаются горы, в которых (вернее сказать — под которыми) *гномы* (Dwarven) основали несколько городов, среди которых самым известным *был Миргард* (Myrgard). Как и у всех остальных рас, у гномов были свои враги, *гхоллы* (Ghols). Гномы, медлительные коротышки, тем не менее были большими мастерами пиротехники — гном в одиночку мог уничтожить целый отряд оживших мертвецов, *траллов* (Thralls). Гномы вместе с людьми и фир'Болгами выступали против Балора во времена Великой Войны.

За горной грядой Cloudspine лежит Барьер, безлюдная и смертоносная пустыня, где когда-то, еще во времена Эпохи Причины, была основана великая империя CathBruig со столицей Мирфемне (Muirthemne) — как раз год ее основания был принят за нулевой в летоисчислении Myth. Здесь обитали многие славные мастера и волшебники. Здесь в неустанных воинских упражнениях и познаниях тайн мира проводили десятилетия *Стражи Герона* (Heron Guards). Летописи сохранили имя капитана Стражей, *Дамаса* — ближайшего соратника Коннакта в войне с Моагимом Возрожденным. И здесь были созданы многие артефакты, в том числе *Таин* (Tain), мир в мире, пространство-темница, куда Коннакт заключил Миркридий (Myrkridia), абсолютное и хаотичное зло мира. В начале Великой Войны Балор разрушил Мирфемне и превратил цветущую империю в безводную пустыню.

Итак, идут последние месяцы Великой Войны. Помимо полчищ гхоллов, траллов, гигантов троу и другой нечисти Балор ведет в бой *фетчей* (Fetch) — пришельцев из другого измерения, громовержцев, принявших вид людей, дабы Создатель мира, Вирд (Wyrd), не мог узреть их истинный облик и уничтожить. Но не они и не троу являются самыми страшными союзниками Балора. Его ближайшими соратниками стали четверо Падших Лордов — *Разрушитель Душ*

Гигант-миркридия в окружении меньших братьев.

В усыпальнице Маззарина. В Myth III тоже иногда надо разгадывать паззлы.

(Soulblighter), *Обманщик* (The Deceiver), *Наблюдатель* (The Watcher) и *Содрогающая* (Shiver). С этими четырьмя генералами армии Тьмы нас знакомит повествование, изложенное в дневнике простого солдата, восемнадцать лет сражавшегося в Легионе. На стороне Зла выступают также воскрешенные магией Балора *Тени* (Shades), некогда могущественные волшебники и аватары, теперь — слуги Падших Лордов.

Силам Тьмы противостоят люди, гномы, *берсерки*, фир'Болги и лесные гиганты. Войско Девятерых под предводительством аватара Алрика, короля Мадригала, выступает против Падших и в череде тяжелых битв побеждает Балора.

Действие второй части Myth происходит шестьдесят лет спустя. Соратники Балора рассеяны по миру и слабы, но один из них, Разрушитель Душ, вновь обретает силу и опять разжигает войну. Алрик, уже император, собирает под свои знамена силы Света. Опять идет череда войн, в ходе которой Обманщик принимает сторону Света, а Наблюдатель погибает от стрелы, сделанной из его собственной руки. Содрогающая убита в поединке с Обманщиком (который гибнет вместе с ней), и Разрушитель Душ в последнем рывке пытается уничтожить мир. Но попытка не удается, и Алрик убивает последнего из Павших Лордов.

Цикл

Эпилог второй части рассказывает о том, что все время мира разделено на эпохи Света и эпохи Тьмы. Что на смену векам процветания приходят эры упадка и что после тысячи лет Тьмы в мир приходит герой, который прокладывает дорогу к лучшей жизни. Для Эпохи Ветра таким героем был Коннакт. До него, в незапамятные времена Эпохи Топора, был герой Тиресес, с которого началась Эпоха Причины. И в конце каждой из эпох Света в мир приходит *Уравнитель* (The Leveler), который убивает Героя, и тогда опять начинаются века Тьмы. Также предания гласят, что Уравнитель является трансцендентным духом и вселяется в того Героя, который в предыдущую эпоху привел мир к Свету. Тиресес, повергший Уравнителя, чье имя стерлось из памяти людской, сам вернулся в конце Эпохи Причины в его мантии, став Моагимом, — и начались Темные столетия. Выпустив на свет Миркридий, он сгинул, но потом вернулся как Моагим Возрожденный и был повергнут Коннактом. Но мантия Уравнителя перешла и к Коннакту, который вернулся в конце Эпохи Волка Балором, предводителем Падших Лордов. С ним возвратились его верные соратники, воевавшие против сил Тьмы во времена Четвертой Эры — аватар *Мирдред*, ставший Обманщиком, *Дамас*, ставший Разрушителем Душ, мирмидонская воительница *Раванна*, ставшая Содрогающей, и другие.

В этом состоит сущность *Цикла* (The Cycle), которому подчинен мир.

Myth III: The Wolf Age

Таким образом, глава Падших Лордов Балор и Разрушитель Душ, с которыми мы сражались на протяжении первых двух частей, теперь (хотя вместо "теперь" можно сказать и "пока еще") предводители сил Света. Действие игры начинается в 1426AE, в конце Эпохи Ветра. Моагим Возрожденный выпустил на волю Миркридий, троу держат в рабстве огров, нежить помельче рыскает по лесам и горным ущельям — зомби-бомбы, парящие в воздухе Лишенные Души, тупые и медлительные, но очень многочисленные траллы... Мир снова на пороге великой войны. Варвар Коннакт-Волк, Капитан Стражей Герона, Дамас, аватар-архимаг Мирдред и мирмидонская героиня Раванна — молодые и полные сил герои, и с ними мы будем сражаться против сил Мрака.

Тактико-технические характеристики

Требования к первым двум играм колебались в пределах от P-133/32 Mb RAM до P-233/64 RAM плюс графический акселератор для особо эстетствующих. Но времена меняются, и системные требования меняются вместе с ними. Ныне минимальные требования таковы: PII-400/64 Mb и обязательно акселератор, поддерживающий OpenGL. Запущенная на PIII-550/128 Mb/TNT2 Vanta 16Mb игра показала вполне достойную производительность в разрешении 800x600 со средним уровнем детализации, хотя в некоторые моменты (при изменении угла обзора) чувствовалось легкое подтормаживание. Что, впрочем, и неудивительно — если старый движок оперировал спрайтовыми фигурами бойцов на трехмерном ландшафте, то теперь трехмерным стало все, включая деревья и траву на холмах. Тени, которые отбрасывают воины и их враги, теперь приобрели четкий вид и меняются в зависимости от источника освещения, не говоря уже о самих моделях персонажей. Раньше на максимальном увеличении лица бойцов расплывались по экрану крупнозернистыми разноцветными пятнами. Теперь модели имеют очень даже симпатичный вид. Проработка деталей и текстур — на хорошем уровне. При желании можно разглядеть фигуру Коннакта или Дамаса в полный рост на четверть экрана. Конечно, до моделей из какого-нибудь шутера им далеко, но для RTS — более чем прилично. Думаю, игрокам, прошедшим первые две игры, будет любопытно увидеть "молодыми" тех, за кем они гонялись три года назад на протяжении целых пятидесяти миссий.

Впрочем, на геймплей все эти графические навороты повлияли не сильно. Управление юнитами по-прежнему лучше осуществлять на максимальном удалении от поля боя. При зумировании экрана бой превращается в давку на вещевом рынке, в которой трудно что-либо разобрать. Нужно видеть, откуда идет противник и куда надо двигать своих воинов. В этом плане Myth практически не изменился за прошедшие три года, и если вы старый поклонник серии, то вас ждет привычный для Myth бой на грани фола. Если же вы чаще играли во что-нибудь подобное **Tiberian Sun** или **Red Alert II** и не знакомы с первыми двумя частями Myth, то вас ждет серьезное испытание и последующая переоценка ценностей.

Состав войск ни с той, ни с другой стороны не претерпел серьезных изменений. Несколько другим стал, скажем так, дизайн доспехов — но функционально почти ничего нового не привнесено. В нашем распоряжении находятся облаченные в латы *воины* — сила ближнего боя, зачастую служат прикрытием для лучников, варлоков и гномов; *берсерки* — воины с огромными двуручными мечами, из-за своей высокой скорости передвижения страшные для медлительных врагов; бесполезные в ближнем бою, но грозные на расстоянии *лучники*; *Стражи Герона*, очень сильные бойцы, умеющие лечить коллег по отряду; *гномы* — мастера-пиротехники, обладающие жуткой убойной силой — один гном, занявший позицию на вершине холма, может разнести в клочья группу в двадцать-тридцать траллов; и *варлоки*, которые метают файерболлы различной номинальной мощности.

Поскольку гномы появляются в игре только в начале второго акта, я сначала было подумал, что варлоки — это замена маленьким безобразникам. Работают они неплохо, но на мой взгляд, гномы лучше. Варлоки так же медлительны и слабы, как и гномы, но при этом, чтобы запустить файерболлом в толпу гхоллов, нужно ждать, пока восстановится мана. Да и летит огненный шар не так чтобы очень быстро. Из новых юнитов — гномы-воины, вооруженные топорами.

Помимо этого, у нас будут герои — Коннакт, Дамас, Мирдред и Раванна, у каждого из которых есть индивидуальные умения.

К сожалению, вырастить из своих воинов матерых ветеранов теперь нельзя, ибо состав нашего отряда меняется чуть ли не каждую миссию. Можно сказать, что институт ветеранов упразднен — и это большая ошибка Mumbo Jumbo. Почему так — читайте во врезке.

Темные силы представляют собой практически зеркальное отражение Светлых: Темный аналог воина — тралл, воскрешенный труп, вооруженный топором; "коллега" лучников — Лишенный Души, парящий в воздухе скелет без нижней части, вооруженный дротиками. Берсеркам противостоят миркридии, весьма и весьма пакостливые существа, напоминающие диких собак на задних лапах. Гхоллы, "конкуренты" гномов, метают гранаты с очень неприятным свойством поднимать вихри, которые разрывают противника на куски. Крайне вредоносны и зомби-бомбы — подобравшись к вашей группе, они совершают ритуальное самоубийство и забирают с собой на тот свет десяток ваших солдат. Среди тяжелых юнитов следует выделить железных воинов троу, вооруженных огромными молотами войны.

В Myth по-прежнему трудно играть. Чаще записывайтесь и крепче чешите репу. В свое время многие бросили проходить Myth именно по причине его сложности и нестандартности. Приемы ведения боев в стиле свалки а-ля большинство RTS придется забыть. Отряд из десятка-другого бойцов противостоит в три-четыре раза большему отряду врагов. Уже вторая миссия помогает полностью ощутить прелести жизни диверсионных групп Эпохи Ветра. Четыре берсерка, четыре лучника, два крестьянина, которые только и умеют, что таскать факелы. Эта команда должна одержать победу над тремя группами миркридий и одним гигантом-миркридией.

AI не поумнел — зобми-бомбы по-прежнему тупо ретируются при малейшей попытке их достать, а гномы все так же иногда кидают гранаты в толпу дерущихся, не разбирая своих и чужих.

Цели миссии тоже изменились не сильно: обеспечить прикрытие отступающим, защитить мирное население, уничтожить группировку превосходящих сил противника, найти и обезвредить некоего местного вождя разбушевавшихся мертвецов. Действие, как и раньше, происходит в лесах, горных ущельях, пустынях и иногда в просторных помещениях. Впрочем, иногда, по традиции, случаются "чемпионские" миссии, в которых участвуют всего несколько воинов каждого рода войск, но с повышенными ТТХ. В Myth III такими героями являются Коннакт и его соратники. Две миссии из первых восьми посвящены их приключениям в Сердце Леса и Склепе Маззарина.

Интерфейс управления знаком каждому поклоннику Myth. Камера позволяет обозревать поле боя с разных точек, масштабировать изображение и поворачивать карту на полные 360 градусов. Правда, возможность вращать камеру на паузе разработчики нейтрализовали, верно, сочтя эту функцию бесполезной. И совершенно зря — многие игроки, особенно в сложных миссиях, активно использовали ее, чтобы оценить тактическую ситуацию и продумать последующие ходы.



Двухмерные модели на трехмерном ландшафте в Myth I. Сравните со скринами из третьей части.

И, конечно, какой релиз без багов? Правда, в Myth III их количество превосходит всякие разумные пределы. Баги, как известно, можно выморить патчем — но после закрытия одного из двух офисов Mumbo Jumbo выход патча под большим вопросом. Не исключено, что новые "мифологические" приключения так и останутся напичканы ошибками и разного рода глюками. Хотя на сайте компании разработчики пообещали, что "оставшийся" (далласский) офис будет продолжать поддерживать игру.

Что еще? Музыки в игре мало, при прохождении миссий ее нет вообще. Зато целая гамма естественных звуков природы добавляет жизненности — посреди леса идет кровавая бойня, а птички все так же вдохновенно выдают свои трели.

Мультиплеер возможен по локальной сети и через Интернет. Правда, после того как Bungie отдала игру в чужие руки, играть на "фирменном" сервере в Myth III уже нельзя — используйте для поиска партнеров **GameSpy**.

Резюме: Myth III: The Wolf Age — вполне достойное продолжение серии; самое заметное его отличие — переработанная графика. Все остальное — геймплей, интерфейс, цели миссий, личный воинский состав сил Света и Тьмы — не претерпело кардинальных изменений. Старых поклонников Myth игра не разочарует — в их распоряжении двадцать пять совершенно новых миссий, эпический сюжет и почти не изменившийся геймплей. Надеюсь, что и у тех, кто не был знаком с игрой ранее, первые три-четыре миссии не отобьют охоту проходить следующие двадцать. Играйте, не пожалеете.



Myth II: гномы отбивают атаку гхоллов. Тактика простая – ослабить противника бомбовым ударом, а после бросить в бой пехоту.

Постскриптум

Предания молчат о многом, и очевидцы великих перемен нередко сталкиваются с новыми загадками и тайнами. Последняя война мира, в которой пал сподвижник Балора Разрушитель Душ, — только подтверждение этому правилу.

Некоторые говорят, что Великая Война изменила ход эпох. Цикл нарушен. Алрик убил Балора, Герой повергнул Уравнителя, и эпоха Света продолжается вопреки установившемуся порядку.

Некоторые говорят, что Алрик скоро умрет, а Балор возродится через тысячу лет, как некогда возродился и вернулся в конце Эпохи Ветра Моагим.

Есть и те, кто считает, что Алрик и был истинным Уравнителем, пришедшим в мир, чтобы завершить тысячелетие Света, убив его Героя — Коннакта-Балора. Быть может, они и правы. Троу снова свободны, также как и миркридии. Гхоллы переняли знание у гномов и объединили свои орды против маленьких рудокопов. Фетчи-громовержцы, призванные Балором из другого измерения, так и остались в чужом для них мире, где все им ненавистно. Хаос вновь царит во вселенной Myth, вступающей в новую эпоху Мрака... ■



Новой порции наркотика под названием "Миф".

ДОЖДАЛИСЬ ? ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 95%

Псмит (psmith@nm.ru)

Демиурги
Etherlords

Ночной зефир струит эфир...
А.С.Пушкин



Говорят, ортодоксальное христианство против канонизации человека до завершения его жизненного пути. А вот некоторые ветви буддизма придерживаются прямо противоположной точки зрения. Игровая журналистика явно солидарна с далай-ламами: игре придается метка «хит» задолго, задолго до окончания ее разработки...

«Демиурги» — тому живой пример. Еще далековато было до золотого диска, когда в печати появились не то что хвалебные отзывы, но даже интервью разработчиков — словно шедевр уже и создан, и признан!

Так что я, дамы и господа, не могу поддержать в этом вопросе лам. Вот как мне теперь прикажете сообщить почтеннейшей публике, что вышла... хорошая игра? Не суперхит и даже не хит, не революция в жанре, а просто игра, за которой приятно потратить несколько вечеров? Понятия не имею...

Демиург — это герой с картами!

Вы знаете, что такое «демиург»? Это герой мощи и магии, у которого отобрали солдат и выдали взамен магические карты.

Впрочем, в теории вы это, конечно, знаете. Пройти мимо множества статей, сопровождавших процесс разработки, было бы затруднительно. Мне осталось только рассказать, как это работает.

А работает — очень просто. У нас есть стратегический экран — почти такой же, как в **Heroes of Might & Magic**, мир с ними обоими. Только в 3D. По нему бегают герои, ставя свои флажки над шахтами всех сортов и родов. Даже ресурсы устроены почти так же, как в классике: из четырех «редких» минералов каждой расе важен и ценен лишь один, остальные — постольку поскольку... Материальные ценности охраняются монстрами. Сраженный монстр оставляет после себя кучку ресурсов и опыт для героя-победителя. Герои, разумеется, растут в уровнях, приобретая новые навыки. Все как всегда; разве что передвигаются герои не сразу, как только вы им дали такой приказ, а после нажатия кнопки «конец хода».

Правда, военная мощь обретается вовсе не в замке, а в магазинах. И состоит наше «воинство» не из бойцов, а из... магических карт. Заклинаний.

Тут искушенный читатель, не пропускающий нашего раздела «Вне компьютера», несомненно углядит уши второго родителя «Демиургов»: знаменитой карточной игры *Magic: The Gathering*. Да, так оно и есть: вместо сражений армий в нашей новаторской стратегии представлены дуэли магов, вооруженных веером разнообразных чар. И правила этих дуэлей родом именно из MTG.

Впрочем, в пути правила порядком отощали. Те, кто наслышан о карточном предке «Демиургов» как о «драконьем покере», в котором уйма законов и исключений, может не бояться стратегии от **Nival Interactive**: здесь все намного, намного проще.

Никаких других боев здесь нет. Каждый враг, от некроманта до какой-нибудь обиженной жизнью и разработчиками крысы, носит с собой портативную книгу чар. И готов принять ваш вызов на дуэль.

В Magic: The Gathering как минимум половина игры — это не сама дуэль, а сбор колоды, набора заклинаний, с которыми игрок выходит на бой. Колоду надо сперва придумать. Нужна идея, под которую будут собраны карты — не те, что «посильнее», а те, что работают на идею. Просто напихать туда всего самого-самого дорогого — бесполезно. Простенький, но хорошо составленный набор с легкостью бьет такую «мечту Рокфеллера».

Так же и здесь. В книге чар, то есть «колоде», всего 15 свободных мест. Поэтому выбирать «карты» надо с умом. К тому же, чем больше в книге одинаковых заклинаний, тем дороже она обойдется.

Набранные без толку заклинания будут либо лежать мертвым грузом, либо и того хуже — мешать друг другу! А подобранные по делу — нейтрализуют недостатки друг друга и образуют сильную комбинацию.

Вот простенький пример. Зачем бы могли понадобиться заклинания, запрещающие существам «подниматься», то есть приходить в боевую готовность



Так выглядит стратегическая карта в "Демиургах".

Замок Синтетов. Вокруг него сидят герои, собираясь отправиться в странствия по карте.

после «использования»? Не только вражеским существам запрещающие, но и своим тоже?

Например, затем, что у вас вообще нет существ или же они так и так не умеют подниматься (гибберлины, к примеру). Или затем, что у вас есть средство их поднимать невзирая на запрет. Или они после использования остаются в боевой готовности благодаря какой-то особой способности, и поднимать их не надо. Или...

А ведь если те же чары положить в книгу, которая задумывается для быстрого вызова толпы существ, — они будут приносить самый настоящий вред!

Вот что унаследовали «Демиурги» от карточных игр: *комбинационный* бой. В нем существо или заклинание сильны не сами по себе, а только в комплекте с остальными. Здесь нет и не может быть тактики «построим самых сильных и всех затопчем».

Для компьютерных игр это, безусловно, новаторство. Однако не будем забывать, что Magic: The Gathering несколько лет назад была компьютеризирована, хотя и не очень удачно...

Позвольте, а причем же здесь стратегический экран, ресурсы, шахты? Да притом, что заклинания надо еще найти в магазинах и суметь за них уплатить. Кроме того, заклинание требует рун, которые расходуются при каждом его прочтении, а руны тоже далеко не бесплатны.

Вот и стратегия: запланируем себе книгу, найдем магазины с нужными заклинаниями, накопим ресурсов. И постараемся до этой поры не погибнуть...

Что значит — погибнуть? Да то же, что и в старых добрых «Героях». У нас есть замок, потерять его — означает «проиграть», а цель миссии, как правило, состоит в захвате замка противника или убиении какого-нибудь из чудовищ.

В общем, искать новизны на стратегическом экране не будем. Все самое интересное происходит либо в бою, либо в подготовке к нему.

На стол колоду, господа!

Так как же выглядит этот знаменитый «карточный бой»?

Вот перед нами живописный пейзаж, посреди которого стоят, потрясая кулаками, посохами и ложноножками, два противника. Один из них представляет нашу персону. Но, как бы ни были они грозны, свое оружие они не применят даже для самообороны. Это ниже достоинства любого порядочного мага.

Слева внизу у нас — набор из пяти или шести (по ситуации) карт. Это то, что вытянулось из 15 заклинаний нашей книги в начале игры. Каждый ход будет приходить новая карта.

Если щелкнуть по карте правой кнопкой мыши, можно узнать, что она делает и сколько «квантов эфира» стоит ее применить.

Количество квантов эфира отображено внизу слева. А рядом — число «эфирных каналов»: другими словами, сколько эфира пришло к вам в этот ход. От хода к ходу оно понемногу растет. Эфир не накапливается: если вы не сумели израсходовать его за ход — все остальное отправляется, как говорили в советские времена, в Фонд Мира. (Знатоки MTG здесь уловят параллель между «эфирными каналами» и землями из их любимой игры. Остальные, наверное, не уловят, но ничего при этом не потеряют.)

В начале боя канал у вас всего один; значит, вызвать можно лишь то заклинание, что стоит 1 квант эфира. Впоследствии дело дойдет и до более дорогих (или — нескольких дешевых за один ход).



Героиня кинетов — против героя-синтета.

Что могут делать карты?

Все они делятся на три большие группы.

Существа. Ходят в атаку, и с каждой успешной атакой наносят противнику урон. Они же могут блокировать нападение вражеских существ, вступая с ними в схватку и не допуская до своего хозяина. Некоторые из них имеют дополнительные *способности*, которые работают примерно так же, как заклинания группы «колдовство».

Чары. Накладываются на героя или на существо и определенным образом меняют возможности «зачарованного» объекта. Например, чары на герое могут наносить ему каждый ход повреждения, или запрещать атаковать его тем или иным существам, или давать ему лишнюю карту каждый ход... Чары на существе могут сделать его сильнее, слабее, придать какие-то свойства или лишить способностей.

Колдовство. Свершается единократно, производит какой-то эффект (например, уничтожает чары или заставляет сбросить с руки пару карт) — и исчезает.

Ход разбит на две фазы. Сперва игрок вызывает все заклинания и способности, которые сочтет нужным, потом отправляет какую-то часть своих существ в атаку (если желает). Тогда инициатива передается противнику: он может определить защитников, которые сразятся с нападающими, и применить свои заклинания (в эту фазу можно применять далеко не весь свой арсенал).

Во время боя атакующие наносят удар защитникам, если они есть, а те, кто не удостоился получить персонального противника для боя, наносят урон непосредственно вражескому герою. Потом те из защитников, кто выжил, наносят ответный удар.

Вот, собственно говоря, и все. Тот из героев, кто первым скатится в ноль здоровья, — проиграл.

История с географией

В игре четыре расы, у каждой из них — своя магия и свои особенности. Хаоты славятся грубой силой — заклинаниями, напрямую приносящими урон врагу, виталы — быстрым размножением существ, кинеты — умением блокировать вражьи атаки и летающими воинами, синтеты — оживлением мертвецов. Хаоты, виталы... По сути, так разработчики обозвали четыре из пяти классических «цветов магии» MTG и **Master of Magic**: красные — хаоты, синие — кинеты, зеленые — виталы, черные — синтеты. Для них предлагаются две кампании: одна — за союз хаотов и синтетов, другая — за витальско-кинетский альянс.

Кажется, за всем этим есть какая-то история. Но, если честно, углядеть ее невооруженным глазом довольно сложно. Есть даже подозрения, что она сводится к чему-то вроде «...и вот решили они друг друга больно побить».

Может быть, стратегии все эти нежности и не нужны, а все-таки немного обидно. И расы могли бы назвать хоть чуточку поинтереснее: я до сих пор не видел ни одного игрока, который не путал бы кинетов с синтетами. И сказочку придумать для нас, грешных.

А еще... как ни странно говорить такое о наших разработчиках, но можно было бы и покачественнее «перевести» свою игрушку на русский язык. А то создается впечатление, что он для них — не родной, а в лучшем случае двоюродный. Ну нету у слова «чары» (те, которые накладывают, а не те, из которых пьют!) единственного числа! А пристрастие писать с большой буквы слова



Синий дракон кусает за пятку гражданку синтетку.

К вопросу о сложности

Зря говорят, будто «Демиурги» — игрушка сложная.

Небезызвестные **Wizards of the Coast** как-то раз решили сделать еще одну карточную игру по мотивам Magic: The Gathering. Называется она — **«Портал»**. Правда, вроде бы продолжать эту серию Волшебники с Побережья отказались: слишком просто!

Так вот, «Демиурги» — это стратегия на тему не MTG, а именно «Портала».

В «Магии» есть несколько важнейших особенностей, меняющих всю игру. Например, заклинания и способности, читающиеся *мгновенно*, в том числе в ход противника или в ответ на чужое заклинание! Например: враг усиливает свое существо чарами, а вы это существо убиваете, тогда и чары пропадают, и зверушка. Или наоборот: вы целитесь в зверя заклинанием, а противник в ответ забирает его в руку...

В «Демиургах» вы такого не увидите. Здесь во время вражеского хода можно только отражать атаку, да еще применять специально созданные заклинания вроде «тумана», запрещающего противнику атаковать; но заклинаний этих — раз-два и обчелся.

В «Магии» и даже в «Портале» атакующий и защищающийся наносят удары одновременно; так что пусть нападающий подумает, хочет ли он рисковать своими существами! А тут...

Так что — не стоит слишком уж бояться, что игра окажется сложной. «Портал» был чересчур прост и потому не окупался, а «Демиурги» проще «Портала». Надо надеяться, что в погоне за мифическими зверями казуалами ниваловцы не перегнули палку... Хотя, конечно, после «Героев» с их нарочитым примитивизмом сложной норовят назвать всякую игру, где размышления выходят за пределы таблицы умножения.

«Хаоты» или «Синтеты» показывает, что правила английского языка явно заместили в сознании переводчиков родные. Или я что-то пропустил, и теперь надо писать «Русский» с большой буквы?

Да и в словари заглядывать можно бы и почаще. В англо-русском нам откроется, что у загадочного слова «mantis» есть, оказывается, общепринятый перевод «богомол». В энциклопедическом мы узнаем, что клещ — вовсе не насекомое, и никаких «рабочих клещей» и «королев клещей» быть не может. Впрочем, это уже не к переводчику, а скорее к сценаристу...

Все это мелочи, конечно. Но грустно видеть в русской игре ляпы, за которые ругают переводчиков. Знаете, мне как-то приятнее играть в английскую версию. Может, потому, что этот язык я не так люблю.

Красоты природы

Поговорим о приятном. Художники «Нивала» уж точно не подкачали. Пейзажи вышли замечательно красивыми. Сияет и переливается в ледовом ландшафте декоративный водопад. Все герои, монстры, эффекты прорисованы просто великолепно, шевелятся, подпрыгивают, чешутся...

Камера описывает по полю битвы сложные кривые, давая рассмотреть все эти красоты. И, что самое замечательное, активность камеры можно поумерить в экране настроек: смотреть в двадцатый раз, как ваш герой после победы взлетает в воздух или потрясает кулаком, уже далеко не так интересно, как в первый. Если же свести активность на минимум, она все еще будет время от времени показывать самые интересные ракурсы, но тактично, не раздражая. За эту настройку авторам большое человеческое спасибо. Мало сделать красиво: надо еще позаботиться о том, чтобы красоты можно было хоть иногда пропускать.

Чертовски стильные расы. Футуристические синтеты, ощетинившиеся шестеренками и зубцами; изящные и благообразные крылатые кинеты; грубые и буйные хаоты в шкурах... Кажется даже, что расы воплощались разными художниками, настолько отличаются их стили. При этом в бою они не вызывают ощущения дисгармонии...

Карты, опять-таки, выглядят очень добротно. Судя по всему, эстетике уделено очень много внимания. Пляшущие по воде льдинки — это просто здорово!

Возможно, бывают стратегии и красивее. Но вашему покорному слуге видеть таких пока не доводилось. Десять баллов за графику выводятся недрогнувшей рукой.

Звуки тоже радуют, по крайней мере — музыка. Торжественный кинетский хорал и лязгающий ритмический проход синтетов ухитряются отлично уживаться между собой. Хотя желание отключить их через какое-то время появляется. Может быть, просто коротковаты треки, а может, чересчур агрессивны...


Черный дракончик с нехилыми параметрами атаки/защиты лохматит синтетского героя.

Хит или не хит?

Итак, перед нами очень добротная, красивая игра. Больше того: новаторская игра, можно сказать — единственная в своем роде. Сравнивать ее с **Magic: The Gathering** от **Microprose**, мягко говоря, бессмысленно — то была просто перенесенная на компьютер MTG.

Конечно, кое у кого именно это и вызовет недоумение: в Сети встречается немало отзывов от людей, которым в «Демиургах» больше всего не понравилось то, что они... не **Heroes of Might & Magic**! Кто-то, наоборот, сочтет игру слишком простой, вот как я. Что поделать, на всех не угодишь.

Самая серьезная претензия к «Демиургам» — монотонность процесса. С одной и той же колодой порой приходится проходить через десяток боев против врагов, чьи колоды идеологически друг от друга не особо и отличаются. Разработчики не случайно сделали только две кампании, а не четыре: были все основания предположить, что «реиграбельность» игры не настолько высока.

Много за что еще можно «Демиургов» поругать. За систему глобальных заклинаний, которая, несмотря на все усилия разработчиков, так и осталась инородным телом в игре. За некоторую безыдейность миссий. Но тем не менее — факт: это игра, которая отнимет у вас немало часов свободного времени. И, хотя лично я сомневаюсь, что ей суждена долгая жизнь, — те, кто приобрел «Демиургов», не выкинули денег на ветер.

Не надо, господа, спешить называть игру хитом до ее рождения. А то как быть, если она окажется просто очень и очень неплохой игрой? ■


Пришел каюк Белому Лорду. С истошным воплем, в всполохах света и разрядах электричества Властитель мира передает вам свой ответственный пост.


Групповое фото. Белый Лорд, его ручной красный дракон и мой персонаж.





Отличной обработки идей HoMM и MTG и лучшей из ниваловских игр.

ДОЖДАЛИСЬ? ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

STRONGHOLD

Если неприятность может произойти — она обязательно произойдет.

Закон Мерфи

Пятнистая Рысявка
Rysiavka@hotmail.com

ЖАНР: RTS

НЕОБХОДИМО: PII-300, 64Mb, 4Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-600, 128Mb, 16Mb Video

Издатель: Godgames www.godgames.com
Разработчик: Firefly Studios www.fireflyworld.com
Похожесть: The Settlers, Age of Empires
Сайт Игры: www.fireflyworld.com/stronghold_frameset.htm

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

КОЛИЧЕСТВО CD: 1

Все мы в детстве любили строить песочные крепости. Или воздушные замки — кому как. Многие и сейчас любят. На этом нас и ловят. Обещают строительство фазенды, а кончается все выкапыванием картошки с шести соток под унылым подмосковным дождем.

Этот психологический трюк используют и коварные игроделы. Castles, Stonekeep — какие названия! А потом оказывается, что сами замки в этих играх — дело десятое. Теперь еще вот Stronghold (крепость, твердыня!). Не обольщайтесь. Конечно, замок тут есть, но в основном — картошку копать будете, господа.

Итак, еще одна пастораль на тему военно-экономического симулятора средневековья с чисто вымытыми крестьянами, благородными лордами, волками-людоедами, а также церквями и пивнушками в качестве центров культуры. Занавес открывается. Под приятную музыку в духе времени, которая сменяется в критические моменты барабанным боем, приступаем к разговору об игре.

Красота — страшная сила

Разработчики предлагают пройти две кампании — с упором на войну или на экономику. Кроме того, есть отдельные миссии и «свободная игра». Предусмотрен и сетевой мультиплеер. Но прежде чем говорить о «войне и мире», скажу о том первом, что просто бросается в глаза, — игра ошеломляюще красива.

Начиная с учебных миссий, она будет вас радовать пейзажами, достойными картин Лукаса Кранаха Старшего, — синий прибой красиво дробится у подножий скалистых утесов, а неподалеку на зеленой лесной поляне отдыхает оленье стадо. Правда, скоро вы обнаружите, что любоваться солнечными зайчиками и трепещущими на ветру древесными кронами будет особо некогда — геймплей захватывает все внимание.

Плоды цивилизации в игре не менее живописны, чем природа. Начать с того, что при создании замков авторы использовали средневековые гравюры, досконально воспроизведя все подробности и особенности двенадцати реально существовавших типов сооружений. Другие постройки, как хозяйственные, так и военные, тоже детально проработаны, и смотреть на них — одно удовольствие. Более того, если щелкнуть мышкой на работающей мастерской или пекарне, можно увидеть, что происходит внутри. Вот дородная крестьянка ловко замешивает тесто и запихивает каравай в печь,



Задание по продразверстке выполнено. Склад завален сыром и бочками с элем.



Первые самостоятельно построенные в игре укрепления не особо впечатляют. Наверху от охотников удирает стадо оленей. Слева внизу — слегка покусанный волками лорд.



Хорошие условия жизни привели к тому, что перед костром в центре торчит масса бездельников. Но все преходяще: два зеленых облака на картинке — это надвигающаяся чума.

вот припорошенный мукой мельник досыпает зерно под жернова... Фермы тоже радуют глаз — поля красиво прорастают, зеленеют, колосятся и даже иногда плодоносят. Почему «иногда» — объясню ниже. Правда, смены времен года, как, например, в Lords of Realms, не предусмотрено. Но и без того визуальных радостей, которые будут скрашивать вашу непростую жизнь лорда, выше крыши.

Кроме красот графики и анимации, в игре наблюдаются мелкие приколы, связанные с тем, что у жителей вашего поместья в голове имеется всего одна мозговая извилина, да и та — прямая. Поэтому ходят они тоже исключительно по прямой. В первой же миссии в центре моего поместья оказалось болото. Было весьма забавно наблюдать, как по пути к продовольственному складу люди, в том числе мамаши с младенцами, влезают по уши в грязь (мелкота при этом играет то ли в Ихтиандра, то ли в черепашек-ниндзя), целенаправленно двигаясь к вожделенной булке. Позже выяснилось, что какой-нибудь пожар или зараженную чумой область обходить тоже никто не собирается. Даже ценой жизни. Но если для крестьян интеллект — необязательная роскошь, то вам, как управляющему всего этого бедлама, он очень и очень понадобится.

В синем плаще с белым подбоем...

Первое здание, которое надо построить на карте, — это ваш замок. В нем хранится казна и живет ваше альтер-эго. Как только замок будет построен, вы увидите, как импозантный рыцарь в синем плаще выходит из дверей и неспешной поступью начинает обходить владения. Кроме того, перед дверьми замка появится костер, и рядом с ним — несколько будущих вассалов.

Как сеньор владений, вы должны отстроить поместье и организовать жизнь в нем. В игре присутствует порядка восьмидесяти разнообразных строений и сооружений, как хозяйственных, так и военных. Основных строительных материалов, как и в незабвенных Settlers, — два: дерево и камень. При наличии необходимых ресурсов требуемая постройка возникает мгновенно, как только вы отведете ей место на карте. Кстати, карты заметно меньше по размеру, чем в Settlers или Age of Empires, поэтому место можно рассматривать как еще один ресурс. Ровных участков не так много, как хотелось бы. И если с компактными хижинами лесорубов и охотников, которые впихиваются в малейшие прогалины в лесу, проблем нет, то над размещением ферм и прочих габаритных построек стоит крепко думать. Неудачное планирование может привести к тому, что миссию придется перезапускать.

Тем не менее экономить на строительстве, особенно в начале миссии, не стоит. В это время наблюдается явный переизбыток людей. Набежавшие из сопредельных владений оглоеды толпятся перед замком, грея руки у костра, и если вы ничем их не займете, они будут просто опустошать ваш продовольственный склад. Кстати, если не желаете поощрять лишнюю иммиграцию — не надо строить слишком много хижин для жилья.

Замковые постройки — отдельная песня: всяческих стен, башен, лестниц, тайных проходов, не говоря о прибамбасах типа жаровен и зубцов, в игре порядка двух десятков. В военных миссиях антураж гармонично дополняется милыми членовредительскими сюрпризами для незваных гостей: незаметными постороннему глазу рвами с кольями, а также ямами со смолой, которые лучники могут поджигать издалека зажженными у жаровни стрелами.

Сами военные действия в игре напоминают любую RTS. Если крестьяне ходят сами по себе, то более дисциплинированные солдаты поддаются управлению. Распоряжаться ими надо с толком — например, для размещения лучников стоит использовать возвышенные места, начиная с самых примитивных деревянных платформ. Так и меткость растет, и вражеским меченосцам до стрелков тяжелее добраться.

Коли речь зашла о войне, кратко скажу, что по сюжету при прохождении вам встретятся четыре противника с красноречивыми прозвищами Крыса, Свинья, Змея и Волк. Выполняя приказ сюзерена, вам предстоит изничтожить вышеупомянутый зверинец, а попутно научиться всему, что должен знать образцовый средневековый лорд. Вот об этом и пойдет речь дальше.

Кормить надо лучше — тогда и не улетят!

Экономическая модель, положенная в основу местного хозяйства, довольно сложна. Я говорю сейчас не о производственных цепочках — они, в общем-то, обычны и мало отличаются от тех, что мы видели в Settlers или в Warcraft. Так, чтобы сделать лучника, нужно располагать тремя зданиями — мастерской, оружейной и казармами. Чтобы испечь хлеб — четырьмя: фермой, мельницей, булочной и продуктовым складом. Но без крестьян хозяйство мертво — а людей надо кормить, обеспечивать жильем, лечить, вдохновлять, запугивать или, наоборот, радовать. И главное — народ в игре до неприличия мобилен и в случае вашей неудачи вовсе не намерен тонуть вместе с кораблем. Невзирая на то, что на дворе средневековье, крестьяне мигрируют что те самые гуси-лебеди, причем не раз в году — в Юрьев день, а когда их левая нога захочет. Как пошутил один мой коллега, огромной популярностью пользовался бы патч, вводящий в Stronghold крепостное право.

Идут люди к вам или бегут от вас — зависит от вашего рейтинга. Популярность — это основной ресурс, на котором зиждется ваше правление как лорда. В игре есть семь способов управления популярностью. Очевидные — это налоги и управление рационом. Причем поднять рейтинг можно не только увеличивая порции, но и разнообразя стол. Кроме того, надо строить церкви, постепенно наращивая мощь сооружений — от часовен до соборов. Для еще большего поднятия духа хорошим дополнением к молельням послужат кабаки. Короче, воплощайте в жизнь бессмертный лозунг «хлеба и зрелищ!», и народная любовь будет у вас в кармане!

Если популярность падает ниже некой условной величины (50) — начинается не просто отток крестьян, а настоящий исход из Египта. При этом большая часть производственных зданий пустеет и хозяйство встает как вкопанное. Не так уж сложно было бы поддерживать рейтинг на должном уровне, если б не огромное количество разнообразных форс-мажоров, заготовленных разработчиками для придания геймплею известной бодрости. Подробно о неприятных сюрпризах, каждый из которых катастрофически снижает вашу популярность, поговорим чуть ниже. Пока скажу только, что они, несомненно, очень разнообразят жизнь.



По количеству прекрасно анимированных красот Stronghold превосходит Baldur's Gate и иже с ним.

Интересно, что производительность труда в игре — тоже величина переменная. Вспоминаются труды русского экономиста начала XX века Чаянова — он убедительно показал, что как людей ни корми и сколько им ни плати, они согласны пахать лишь до определенного предела, а дальше экономическая стимуляция становится неэффективной. В Stronghold дело обстоит еще веселее — если вы решите улучшить быт крестьян, понастроив садов и каруселей, то это приведет к тому, что народ станет больше развлекаться, нежели вкалывать — и выработка начнет падать. Пресловутая популярность, правда, увеличится. А вот если расставить по периметру замка виселицы, то испуганный люд почему-то начнет работать в полтора раза эффективнее.



В игре можно осаждать или оборонять реально существовавшие средневековые замки.

Деньги в игре тоже имеются. Единственный их источник — это налоги, а тратить вы их будете в основном на военные нужды. Излишки в конце месяца можно раздавать крестьянам для подкорма все той же ненасытной популярности.

То понос, то золотуха

По части непредвиденных трудностей разработчики, мягко говоря, переборщили. Если в **Imperialism** набеги крыс или наводнения случались изредка, когда разжиревший игрок уж слишком набивал закрома, то тут казни египетские будут преследовать вас от начала до конца миссии. Перманентно происходящих неприятностей в игре масса, причем избежать их нельзя: уж если какой-то пакости суждено случиться — она обязательно произойдет! Так, я несколько раз переигрывала первую экономическую миссию, и каждый раз начиналась чума. Чума в игре — это такое ядовито-зеленое облако, попав в которое, крестьяне без лишних проволочек отдают богу душу. Откуда чума берется и куда девается — неведомо, но винят в этом вас — лорда владений. И именно ваш рейтинг каждый раз падает на восемь пунктов при наступлении чумы, нападении тли на поля или жучка на плантации хмеля, пожарах, набегах волков или разбойников и прочих многочисленных неприятностях, которые предусмотрели создатели максимально приближенной к жизни игры Stronghold. В отдельные моменты начинает казаться, что лозунгом они взяли реалистичное, но отнюдь не оптимистическое «жизнь есть страдание».

Пожалуй, больше всего на нервы действует то, что с большинством проблем просто невозможно бороться. Ну, скажем, волков-то можно истребить. А что поделаешь, если воры в очередной раз обчистили продовольственный склад, неизвестно на какой срок отодвинув сроки окончания миссии? Пользоваться без конца беспроигрышным сочетанием «Save/Load» — так даже мышь от тоски копыта отбросит. Стискивайте зубы и прикладывайте все усилия к тому, чтобы ваш рейтинг не падал ниже 70 очков — тогда даже в случае двух форс-мажоров подряд тотального исхода народа все-таки не случится.

Но если после всех напастей люди таки разбегутся — не отчаивайтесь. Ничего, что при этом опустеет половина жизненно необходимых для функционирования поместья зданий. Зато на складе начинает накапливаться пища. Оставшиеся отъедаются — и популярность снова станет расти. Извне потянется народ. Правда, может приключиться так, что в тот момент, когда жизнь все-таки начнет налаживаться, закончится отведенное на миссию время — и после объявления, что с заданием вы не справились, вам продемонстрируют унылую рожу вашего героя, торчащего в колодках. Се ля ви... Restart mission.

Но несмотря на все напасти, в Stronghold чертовски интересно играть. Постоянные удары судьбы не столько отпугивают, сколько подстегивают желание разобраться в механике игры. И очень приятно бывает видеть объявление о победе с последующим подсчетом очков, куда добавляются бонусы за досрочное выполнение миссии и перевыполнение плана, в чем бы он ни выражался — бочках с элем или убитых врагах.

Бразды правления в ваших руках

Понятно, что для геймплея RTS критичным является удобное управление. В Stronghold с мониторингом и управлением хозяйством и людьми все в порядке — ну, или почти в порядке. Первое и главное: скорость игры можно менять. Это более чем актуально, поскольку система упреждения о всевозможных неприятностях не слишком удобна, а случаются они постоянно. Не углядишь — и игра бесславно закончится, потому как подлюжины волков сожрут ваше альтер-эго вместе с доспехами. Во время военных действий у меня тоже железно действовал принцип «тише едешь — дальше будешь».

Управлять двумя основными параметрами, влияющими на популярность, — налогами и едой, — можно при помощи соответствующих зданий. Щелкните мышью по замку — и перед вами возникнет шкала налогов. Щелчок на складе даст доступ к распределению пищи. Прочие постройки несут информацию о настроении сидящих в них специалистов и их занятости. Народ тоже не безмолвствует — щелкнув мышкой на крестьянине, можно узнать, что он думает о вашем правлении и об условиях жизни.

Внизу экрана находится меню, из которого можно выяснить все о текущем положении дел. Если надоело смотреть на падающий рейтинг и окошки с наползающей тлей — меню можно вообще убрать с экрана, чтобы в полном объеме любоваться серыми каменными башнями свежеотстроенного замка и живописными соломенными хижинами вокруг. Также для пущего удобства предусмотрены два разных масштаба, четыре фиксированные по сторонам света позиции камеры и иконка «крыша уехала», аналогичная той, что была в **Magic & Mayhem**, позволяющая убрать кроны деревьев и верхние этажи зданий.

Вообще, прежде чем приступать собственно к игре, советую быстренько пробежать имеющийся при ней туториал. И, если вы не мазохист, не выбирайте уровень impossible. Во всяком случае, поначалу. ■





INNONICS





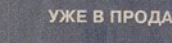



SEK

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С

snowball.ru
технология творчества



УЖЕ В ПРОДАЖЕ

EMPIRE EARTH

Dash
dash@renet.com.ru

ЖАНР 3D RTS

НЕОБХОДИМО: PII-350, 64Mb, 4Mb 3D уск.

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-600, 128Mb, 32Mb 3D уск.

Издатель: Sierra Studios
www.sierrastudios.com
Разработчик: Stainless Steel Studios
www.stainlesssteelstudios.com
Похожесть: Age of Empires, "Казаки"
Сайт Игры:
www.sierrastudios.com/games/empireearth/

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

КОЛИЧЕСТВО CD: 1

Хорошая игра хороша сама по себе, в нее играют, ей отвешивают горы наград. Такова Age of Empires. Хорошая игра рано или поздно обрастает немыслимым числом клонов. Среди них бывают и клоны, превосходящие саму игру. Таковы "Казаки". Но если игра просто безумно популярна, то появляются трехмерные клоны. Так появился Empire Earth.

Империи как они есть

Встал однажды Геракл перед своими воинами и сказал им: "Греки, настало время определить самое слабое зв...". Ну, конечно, никому он так не говорил, потому как воинов у него не было, хотя в демократию греки поиграть любили. Но это здесь ни при чем. Надо отобрать у врагов неправедно нажитое, показав им попутно все места зимовки раков. И в этом вся суть.

"А сюжет где?" — спросите вы. Оно вам надо? Ну сами напросились. Жил-был в 1990 году простой русский парень *Grigor Illyanich Stoyanovich*. Как не бывает таких имен? А вы, собственно, кто сами-то по национальности? Ну так вот и слушайте дальше. И хотел он сделать Россию на порядок лучше. Или на два порядка. Хотя порядку в ней от этого как-то не добавлялось. А все потому, что коррумпированное правительство под кодовым названием *Russian Mafia* очень не хотело, чтобы такой замечательный человек наконец-то поставил все на свои места. Вот и приходится простому русскому парню бежать в оплот русских повстанцев в городе Волгоград. Там его тепло встретит дядя Василий и объяснит, что стоит только заручиться поддержкой Саратова (О, Саратов!!) и Украины в лице Донецка (ведь это родина Бубки, да и единственный Открытый чемпионат СНГ по ЧГК там проходил), как оплот правительства Воронеж падет, и останется только захватить власть. Продолжать? Нет? А может, вам про греков или немцев рассказать? Тоже не надо? Странно...



Глобальный апгрейд. Пусть наши вертолеты видят на 20% дальше. Как это нет вертолетов в средние века??!!

То есть с сюжетом все предельно ясно. Назвать его в меру абсурдным — глупо пошутить. На сценаристе решили сэкономить. Тогда будем смотреть на то, как в игру играется.

Тут собака не пробегала?

В цифровые века — супертехнологии, а в века каменные... правильно — заклинания. Нет, ну а что вы собирались сделать с вражеским флотом, приближающимся к вашим берегам, когда у вас дохлая кучка воинов, туповатый герой и шаман, который отбросит коньки от первого пинка? А вот сообразить этим самым шаманом торнадо — и дело в шляпе: нет кораблей (утонули) — нет и пассажиров (тоже утонули, как ни странно). И это правильно. Тем более что заклинания — одна из наиболее красивых частей игры.



Город Воронеж, улица Лизюкова. Русская мафия не дремлет.

Middle Ages

Вот этот, с зелеными точками, лечится. А то зачем госпиталь на заднем плане?

Причем тут собака? А вот это нововведение мне жутко понравилось. Берешь юнит и посылаешь его на разведку неисследованной территории. И он сам её отыскивает и обыскивает. Причем о результатах тут же докладывает. Причем в локальные битвы, требующие поддержки танков и артиллерии, старается не ввязываться. Так вот, собака бегает шустро и разведывает хорошо. Обычная картинка: бежит собака, а за

ней — мужик с дубиной (наверное, догнать хочет). Вот только почему собаки есть лишь в каменном веке? Позже всех китайцы съели? Непонятненько...

На этом новости геймплея и закончились. В остальном он практически не отличается от AoE. Строим базу, апгрейдимся, строим армию, отбиваемся, переходим в следующую эпоху, опять апгрейдимся, берем под контроль все ресурсы, добиваем (поменять стратегию по вкусу). Однообразие нарушают только отдельные квестовые элементы (в "русской кампании" надо найти грузовик с картошкой, чтобы сойти за безобидного работягу и выехать из города) и магия в ранних веках. Потом начинает казаться, что это все та же "Эпоха Империй", только обретшая трехмерность. Абыдна, да?


Ворота. Рухнули. А вовсе даже не глюк, если кто так подумал.

Поле посреди города? Легко! Прямо на мостовой.

А в чем твоя фишка?

Прочитав все ранее написанное, создатели игры, скорее всего, обиделись бы и заявили, что столько всего нового для нас, неблагодарных, придумали, а мы еще и возмущаемся. Как будто одной трехмерности нам мало.

А ведь точно, есть новое. Система глобальных апгрейдов. Вот выполнили вы какую-то задачу, а вам за это пара очков капнет. И можете вы за эти очки глобально улучшить вашу расу. До конца кампании. Например, повысить на 20% скорость варения крестьянами самогона. Нужное дело. Главное — найти то, что нужно, поскольку списочек того, что можно заапгрейдить, не велик, а просто огромен.

А динамическое построение миссии? Нет, где-то я точно уже это видел, но здесь это доведено до крайности. От игрока укрывают конечную цель, выдавая ему очередные задачи по мере выполнения предыдущих. Поначалу это веселит, потом начинает утомлять, поскольку думаешь уже только о том, когда же, наконец, эта миссия закончится. Поди туда. Пошел. Разбей врагов. Разбил. Построй казарму. Построил. Все? Какой всэ? Слюшай, дарагой, а кто за тэбя будэт храм строит? Ну после храма все? Ну до чего ленивый, ладно, уболтал, радуйся.

Междумордие и прочие изыски

А с интерфейсом тоже не напряглись. Видимо, трудно было немножко задуматься и расположить его более компактно и удобно. Поэтому кнопочки скромно рассовали по углам, кому надо — тот найдет. Я просто безумно обрадовался, когда камера при помощи мышиного колесика согласилась "наехать" на войска. Но как ее вращать — так и не нашел. Тут-то и становится ясной необходимость прозрачности зданий. А как быть тем, у кого и колеса-то мышиного нет?

Не понравилось и отсутствие возможности как-то повлиять на сложность игры, скорость ее протекания (между тем, эти регулировки для игры в мультиплеере есть). Да и окончание миссии становится большим сюрпризом для игрока. При выигрыше не стоит пассивно сидеть и ждать, когда игра сама соблаговолит перейти к следующей миссии. Надо нажать на *Exit the Game*. Тогда вы попадете в уже знакомое вам окошко кампании, где и увидите новую открывшуюся миссию. А кто сказал, что будет легко?!

Графика. Не стоит сильно приближать камеру к персонажам — они лучше смотрятся на расстоянии. Уроды из десятка полигонов вблизи вызывают отвращение. Хотя издалека многие эффекты смотрятся весьма и весьма неплохо. Особенно меня потрясло зрелище падающей башни. Правда, похожая анимация у разрушаемой избушки вызывает просто восторг — пыли, что ли, в ней было так много, если после того, как ее, болезную, разломали топорами, поднялись такие облака непонятно чего. Елки — как живые, но не забудьте, что они тоже умрут, едва вы к ним приблизитесь.

Звук. Странные вскрики, странное озвучивание, когда интонация голоса по мере произнесения фразы меняется от вопросительной к восклицательной и обратно к вопросительной. Странные акценты, которые американцы принимают за русские и греческие. Музыка, правда, приятна. Но вы же не музыку собрались слушать, правда?

А вот редактор мне понравился. Обилие возможностей и простота их расположения сразу привели меня в состояние блаженства. Тем более что лишних карт к игре не приложено. Редактор есть — сами наваяете. Не маленькие.

Нокаут

И вот игра лежит, поверженная, забитая, вы уже не желаете на нее даже и смотреть. А зря. Потому что, если вы играли в Age of Empires, то будете играть и в Empire Earth. Просто главным стремлением разработчиков было — не сломать то, что уже построено и любимо многими. И они не сломали. Попробуйте, вероятнее всего вам понравится это маленькое чудо. А может быть, вы даже придете в восторг от акцента Григория и его верных соратников. А может быть, вас просто потрясет собака, наконец-то убежавшая от мужика с дубиной. И игра прочно займет место на вашем винчестере... До прихода Age of Mythology. ■







Kennet
kennet@freemail.ru



Глумились боги над людьми, глумились... Вот уже и до компьютерных игр добрались. А нечего, дорогие, восхищаться чем попало. Так что выудили они откуда-то хитовую игрушку недалекого прошлого — «Сегун», да как дали по ней сверху доской! Смачно так. Мало того, что до двух измерений ее сплющили, так еще и память отшибли. Спросишь у нее — как тебя зовут?

А она тебе — «Т-такеда». Вот так вот.

После взяли боги ножнички да обкорнали все, что считали лишним, — а лишними они, разумеется, считали все выдающиеся черты, которые у «Сегуна» были, — изобилие юнитов, нелинейную кампанию, стратегический менеджмент.

Для полноты картины лишили игрока возможности самому набирать армию, а масштабные трехмерные маневренные сражения на открытых пространствах заменили плоскими лобовыми стычками на полях чуть побольше футбольного.

Переглянулись, похихикали — упс, дескать. Ну полный отстой получается! Кому бы теперь это чудо из породы реалтаймовых варгеймов подсунуть? Со временем боги вольно обращаются, сунулись немножко в прошлое. И нашлись ведь люди...

Пролог на Земле

Слышны аплодисменты с балкона. Вручается... Эй, тише там! Специальный приз «За мужество» вручается команде разработчиков из Торонто — Magitech Corporation, создателям игры Takeda, разработка которой началась два года назад. Определенно, необходимо мужество, чтобы выпустить такую игру — и даже на ту же самую тему объединения средневековой Японии — после того, как заинтересованный народ уже успел не только наиграться в «Сегуна», но и положить на полку пройденный вдоль и поперек адд-он Warlord Edition. Казалось, «Такеде» выехать уже просто не на чем. Но, удивляясь сам себе, скажу — да! Да, смотреть на нее в первый раз лучше всего под общим наркозом, чтобы не возобладал естественный порыв выбросить ее к чертовой матери в окно. Во второй раз видишь все то же самое, но разрушительных порывов уже не возникает. Из любопытства смотришь в третий раз. Потом в четвертый. В пятый... Незаметно наступает утро. И что же — всю ночь я просидел за отстойной по всем параметрам игрой? А за статью — ради которой — даже и не брался? Да что же это такое? Объяснись, дорогой...



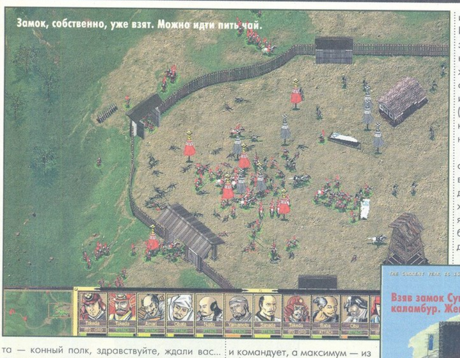
Экран кампании. Наш флаг — красный!

Все построились, поздоровались с противником — можно и бой начинать.

Объяснительная записка

В каком же фильме было: «Он все-таки обманул нас. Мы построили армию формацией «тигр», потому что ожидали, что он применит формацию «дракон». Он же построил армию в формацию «рыба». И нам нечем ему ответить». Точно. На стартовом экране я выбрал построение войска в соответствии с той тактикой, которую ожидал от врага, глядя на его стартовую формацию. А тот взял и перестроился, как только начался бой. Из его формации это было легко сделать. И сражение превратилось в Capture The Flag. Последний шанс на победу — если сейчас мой лучший генерал — Баба (с ударением на последнем слоге), командир полка золотой кавалерии — прорвется к чужой штаб-квартире и срубит гордо реющие там штандарты, то мораль вражеских солдат упадет настолько, что они обратятся в бегство. Почти наверняка. Баба уже на середине поля. Какой прорыв! Вот меченосцы врага на пути. Взвивается белая пыль из-под копыт лошадей — места достаточно, и золотая конница разогналась для атаки. Удар! Конница почти не замедляет движения. Там, где она прошла, остается широкая дорога, устланная втоптанными в землю телами.

Между тем бой все ближе к нашей штаб-квартире. На экране появляется окошко с текстом. «Оякатасама!» — гласит обращение. Оякатасама? Считается, что *оякатасама* клана *Такеда*, то есть глава клана, дайме, — это сам *Такеда Шинген*, один из генералов, представленных в игре. Но нет, ребята. Оякатасама — это я. Последний из нескольких генералов старшего и младшего возраста, носивших фамилию Такеда, погиб пару сражений назад. Но прочие генералы по-прежнему посылают вести, начиная их с этого обращения — оякатасама! Так, и что у нас за новости? «Оякатасама! Наш отряд не смог остановить противника!» — это сообщение от нашего специального полка. Скверно. Где-то там, за кадром видимого поля боя, полк, назначенный в данной битве предотвращать возможные фланговые прорывы, только что не смог остановить специальный полк противника, назначенный такой прорыв осуществить. И с минуты на минуту из абстрактного «за кадром» появится вполне реальный, скорее всего элитный отряд, почти наверняка — кавалерия. И произойдет это, по правилам игры, совсем рядом с нашей штаб-квартирой. В ближнем к нам углу карты уже разбухает пятно вражеского цве-


Замок, собственно, уже взят. Можно идти пить чай.

та — конный полк, здравствуйте, ждали вас... Отдаю приказ бить в барабаны, чтобы поднять моральный дух бойцов. Баба уже рядом с вражеской штаб-квартирой, его берут в клещи два резервных полка вражеских копьеносцев — длинные копья остановят конный полк без труда — но я вижу, как золотая конница без моего приказа (да я и не могу командовать батальонами) разделяется — один батальон идет на перехват левого полка копейщиков, другой — правого. Сам Баба с остатками полка продолжает движение к штаб-квартире противника. На территории нашей штаб-квартиры уже идет бой... Один флаг срублен. Я пытаюсь снова отдать приказ бить в барабаны, хоть и знаю, что прежнего эффекта это не окажет. Однако мне сообщают, что барабаны разбиты атакующим врагом. Баба со своими конниками уже в двух шагах от вражеских флагов, как вдруг... Бах-бах. Вьются белые дымки. Полк мушкетеров охраняет саму территорию штаб-квартиры. Неуязвимый Баба, мой лучший генерал, сумевший уцелеть в самом пекле дюжины сражений... Короткое бах-бах — и траурный красный крест намертво перечеркивает его портрет в нижнем поле игрового интерфейса. Конница стаптывает мушкетеров мгновенно, срубает чужие флаги. Несколько секунд вражеское войско еще сражается, словно по инерции. Потом, постепенно, обращается в бегство. Победа... Жалко Бабу, надо переиграть еще разок...

Что должен знать каждый самурай

По сути, «Такеда» — тот же «Сегун», но во всех отношениях плоский. Есть юниты, коих всего пять видов. На поле боя они действуют в рамках строгой системы расчета морального состояния/физической усталости, четкого баланса между силой/слабостью разных видов войск и огромного влияния командиров на боеспособность подразделений. Плюс система набора опыта и совершенствования боевых навыков. Принцип формирования армии в «Такеде» чем-то даже ближе к жизни, чем банальная система «штамповки» войск в «Сегуне». У каждого генерала есть полк, состоящий минимум из одного батальона, которым Сам и командует, а максимум — из четырех батальонов полной или неполной комплектации. Тогда тремя другими батальонами командуют его капитаны. Мы не можем повлиять на то, какое количество бойцов выставит тот или иной генерал — это определяет некий условный «экономический ресурс», но можем обозначить тип полка: конница, меченосцы, копейщики или стрелки. Стрелки — лучники или мушкетеры, смотря у какого генерала какие возможности. Опыт в управлении этими типами подразделений у генералов разный и накапливается раздельно — кто каким видом войск чаще командует, — а это уже нам решать. Конники и мушкетеры, как правило, в дефиците, поэтому требование к генералу предоставить именно мушкетерный полк запросто может оставить не у дел его капитанов, буде таковые имеются, — им не хватит подчиненных.

Интересно и то, что любой полк полного состава, кроме конного, состоит из юнитов двух типов. Три основных батальона — и один батальон «поддержки». Например, три батальона копейщиков — один батальон лучников. Реальные полки ведь так и формируют — из разных видов войск.

Теперь о цепочке командования: это командиры армии, от высшего звена к низшему. На высшей ступени находится маршал, тот из генералов, кому поручено охранять штаб-квартиру в данной баталии. Должность, определенно, не постоянная. Потом — генералы. После них — капитаны, командиры батальонов, которые руководят своими людьми на поле боя с определенной долей самостоятельности. В случае гибели генерала его место занимает один из капитанов. Наконец — простые солдаты, эффективность которых в бою сильно зависит от навыков командующих ими офицеров. Есть даже формула: навык солдата равен 50% навыка его капитана плюс 30% навыка генерала плюс 20% навыка маршала. У каждого из офицеров есть портрет, имя и набор личных характеристик, как документированных, так и не поддающихся количественной оценке. И это почти гениально. Потому что именно из-за этих недокументированных характеристик на поле боя они ведут себя совершенно как живые люди — да так к ним и начинаешь относиться. Этому способствует и функция внутриигрового диалога, когда по щелчку мышью (Ctrl+LMB) на любом подразделении командующий офицер дает тебе краткий, но эмоциональный отчет по текущему состоянию дел.

Играешь уже не ради игры даже, а чтобы отследить судьбы конкретных офицеров, ибо в режиме кампании и офицеры, и простые солдаты переходят вместе с нами от одного сражения к другому, совершенствуясь и набираясь опыта. Офицер и его батальон получают баллы «храбрости» — за срубленные штандарты врага, за убитых солдат и офицеров врага, за то, что первыми ввязались в бой, последними покинули поле боя или первыми ворвались на территорию вражеской крепости. Баллы эти влияют на «моральный дух» в следующем сражении и «опыт». Набранный опыт способствует росту основных навыков защиты и нападения, обозначаемых одним словом — «скилл». Существует еще и такая характеристика, как «лидерство». Она важна, когда решается вопрос, слушаются ли еще люди своего командира, или уже ударились в панику и побежали. Но улучшается она только у маршала после победного сражения.

Взяв замок Сува, захватили леди Сува — простите за каламбур. Женимся на ней или в реке утопим?

Ключи к победе

В игре 16 вариантов армейских формаций, упомянутых в старинных воинских трактатах, к примеру, «копье», «змея», «полумесяц», «волна», «открытое крыло». По каждой формации на экране расстановки войск дается пояснение: когда, для каких целей и как конкретно ее использовать. Плюс каждый полк в отдельности можно построить двенадцатью различными способами. Опыт приходит с практикой, иногда верный выбор формации выигрывает битву. А иногда битву выигрывает правильное использование «специальных полков». На том же экране, на котором мы определяем, какой генерал какое место займет со своим полком в выбранной нами армейской формации, мы можем озадачить от одного до трех из них специальным заданием. Это уменьшит количество наших полков на поле боя, поскольку в каждой битве их может принимать участие не более двенадцати, но иногда оно того стоит.

Когда из последних сил ведешь бой, рассчитывая на сокрушительный удар по вражеской


Коннице для усиления атаки нужен простор. Глянь, как разогнались.

Женимся на хозяйке захваченного замка, однозначно! Некоторые наши генералы недовольны, зато армия получит 3000 новых рекрутов.

штаб-квартире специальных полков, получивших указание «Strike», то ощущаешь себя прямо-таки Наполеоном в битве при Ватерлоо (Груши, где же Груши?!). С другой стороны, чувствуешь себя полным идиотом, когда твое лучшее подразделение, посланное для перехвата вражеской засады, указанием «Delay» сообщает, что врага найти не может — то есть противник не озаботился назначить спецполк, а просто вывел все полки на поле боя. И еще — сколько бы ни было спецполков, задание они могут получить лишь одно. Либо «Strike», либо «Delay» — делайте ваши ставки, господа.

Есть в «Такеде» и штурмы крепостей. Выглядят они, правда, несколько забавно. «Стучащему да откроется» — это когда полторы сотни обормотов толкутся у одних ворот, пытаясь, видимо, их выбить. Защитники отстреливаются. Через какое-то время ворота таки удается взломать, и начинается обычная каша-мала во дворе крепости. Победа неизбежна, если только не пропустить диверсию вражеских специальных полков. Проблема защитника — буде это мы вынуждены защищать родовой замок от захватчиков — в том, что специальных формаций армии для размещения внутри крепости не предусмотрено. Формации стандартные — и понатыканные кое-как крепостные стены просто режут наши полки пополам. Если же штурмуем мы, то враг подобных ляпов не допускает, но больших проблем все равно не предвидится. Как правило, малыми силами начав штурм одних ворот вражеской крепости, через другие можно относительно спокойно войти в замок.

Как Такеда Японию объединял

Да, это про режим кампании. Пару слов, пожалуй. Так вот, на фоне карты Японии, украшенной яркими флажками, отражающими текущую политическую обстановку в плане принадлежности территорий разным кланам, присутствуют всего три кнопки. Первая — это опции игры. При нажатии на другую кнопку как бы проходит условный игровой год, по окончании которого у нас есть шанс получить последние политические известия в виде текста, сопровождаемого нехитрой картинкой. Известия сообщают о войнах и союзах кланов, о бунтах и любопытных казусах, вроде применения в одном из сражений на севере страны новомодного оружия под названием «мушкет».

За год наша армия отдыхает и становится сильнее — в соответствии с упоминавшимся «экономическим ресурсом» принадлежащих нам территорий. Подробности можно узнать, щелкнув мышкой на соответствующий флаг. Для тех, кто желает с ходу проявить свою агрессивность, существует третья кнопка. Жми на нее, и советники немедленно объяснят, в какой битве ты сейчас должен принять участие и почему это так важно. Рекомендации обязательны к выполнению — выбора игра не дает. В случае победы отхватишь себе дополнительный, тоже заранее определенный кусок территории, автоматически укрепляя собственную экономику, и, возможно, должен будешь принять какое-нибудь важное политическое решение. Потом можно снова кидаться в битву или дать армии годик-другой отдохнуть. Какую битву спланируют советники в следующий раз, будет зависеть от того, как долго мы отдыхали, отчасти — какие решения принимали. Вроде как нелинейность. Впрочем, движение вперед по ступеням выигранных битв столь же однообразно, как и откат назад при проигрыше. Если отдыхать слишком долго, то армия может решить идти в бой без командующего — то есть без тебя. А еще есть шанс быть атакованным во время отдыха, и тогда в бой придется вступать независимо от личного желания. Совсем уж линейной кампанию не назовешь. То есть линия-то у нас одна, но двигаться мы по ней можем как вперед, так и назад. Такое вот изобретение.

О том, что здесь не главное

Графика. Нет, даже говорить ничего не хочу. Средненькая, тормозящая — ну и шут бы с ней, а? Свои юниты с чужими не спутаем? У них цвета разные. К игровому интересу графика отношения не имеет. А может, и не так она плоха, если можно разглядеть, как конный самурай лениво покалывает пикой бегущего в панике пехотинца. В игре есть эффекты дымки, тумана и смена дня и ночи. Все равно эти эффекты лучше не включать, иначе будет тормозить вплоть до полной неиграбельности. Оно и неудивительно — минимальные системные требования, по заявлению разработчиков, включают 128Mb оперативки. По мне, так лучше 256, а то и все 512 «метров». Это, глядишь, и поможет делу. Объясняется тормозизм просто — до 1000 юнитов на поле боя одновременно. После «Сегуна», правда, не впечатляет. Хорошо хоть к процессору претензий никаких: P-200, и нормально.

Музыка. На мой вкус, так лучше бы ее вообще не было. Однако же не отключил почему-то. Хотя мог. Звуки окружения и озвучка батальных сцен? Сказал бы «хорошо», так ведь все с «Сегуном» сравнивать приходится, а по сравнению с ним... Впрочем, ладно. Пусть будет «хорошо».

Особые надежды разработчики возлагали на интернетовский мультиплеер. Главная фишка здесь в том, что единожды выданная игроку армия будет совершенствоваться и набираться опыта, участвуя во многих онлайновых баталиях. Этакий варгейм с элементами RPG. Это и в самом деле, наверное, интересно, вот только попробовать не удалось.

В качестве вердикта хочу сказать, что первоначальная оценка игре в 5 баллов ко дню написания статьи выросла до 7,5 баллов. Не выкину я эту игру, потому как предчувствую, что поиграть в нее захочется еще не раз. Да и сколько можно играть в одни только Игры? Иногда и просто игрЫ вполне достаточно. ■





Darkmaster
Dark_Master@rambler.ru

Десять лет назад явила свой лик геймерскому миру седьмая часть заслуженного ролевого сериала Wizardry. С тех пор многое изменилось: игры стали красивее, заметно потеряв в глубине, жанр RPG успел почти загнуться, возродиться и расцвести, игроки стали гораздо требовательнее и бестолковее. Вышла Wizards & Warriors, которую успели прозвать "Wizardry 7,5".

Пришел год 2001, и на сцене появилась Wizardry VIII. Игра, которую ждали как мессию, не оглушает нас громогласными лозунгами. Скромно стоит в стороне — знающий себе цену ветеран в толпе галдящих новичков. И я не могу избавиться от чувства, что поколение, воспитанное на "Диабле", будет смотреть на Wizardry как всем известное упрямое животное на новые ворота. Хотя, быть может, я и не прав, быть может, культовая RPG займет достойное место в душах современных геймеров, а великая серия уйдет на покой в зените славы. По крайней мере, хочется в это верить. Завершая вступление, хочу поблагодарить компанию "Бука", подарившую нам игру, которую остальной мир черт знает когда увидит — и неизвестно, увидит ли вообще, поскольку мировой издатель все еще не найден.

О сюжете

В конце седьмой части Wizardry злодей Dark Savant, захватив мощный артефакт Астрал Домайн, смывался на своем черном корабле в неизвестном направлении. Но оказалось, что творцы Вселенной создали не один, а три мощнейших артефакта. Астрал Домайн — наполненный силой самой жизни, Хаос Молари — источник перемен, и Дестине Доминус — хранящий в себе все знания Вселенной. После пропажи Космической Кузницы скрывать артефакты стало невозможно. Судьба Астрал Домайн нам уже известна, Хаос Молари попал в руки к народу мууков, Дестине Доминус долгое время пылился под стеклом в удаленном монастыре на планете Доминус, но, по слухам, был украден безумцем по имени Мартен.

Нашу партию нанимает для охраны муук Гримпак. Гримпак получил Хаос Молари от одного из своих братьев по расе и теперь хочет слетать на Доминус. На орбите планеты мы попадаем под огонь черного корабля Чернокнижника, Гримпак погибает при аварийной посадке. Опять придется во всем разбираться самим.

ЖАНР	RPG
Издатель:	"Бука" www.buka.ru
Разработчик:	Sir-Tech Canada www.sir-tech.com
Похожесть:	Серия Wizardry
Сайт Игры:	www.wizardry8.com
Количество CD	3
Мультиплеер:	нет
Необходимо:	PII-300, 64 Mb
Желательно:	PIII-600, 128 Mb, 64Mb 3D уск.

Горынычу нравится луна.

Об игровом мире

В игровом мире нас прежде всего интересует его размер. Шутки шутками, но продолжительность предыдущих игр впечатляла — и восьмая часть не стала исключением. Только по первой локации можно пробродить часа два, и при этом не обойти все закоулки. Перемещаться между локациями приходится пешком, что разнообразит плавное течение геймплея как бы случайными событиями и дает ощущение целостности мира. Например, на одном из многочисленных перекрестков мне встретился подозрительный тип по имени Рэттус-Рэттус, который попросил помочь ему... "снять" деньги с банковского счета. И несмотря на то, что мошенник явно стоял тут в расчете на встречу со мной, — приятное ощущение полученного буквально посреди дороги квеста греет душу.

На необъятных просторах Доминуса вы встретитесь с огромным множеством обитателей планеты всеразличных рас и обличий, известных под кодовым наименованием "NPC". С ними вы можете поговорить о чем пожелаете. Беседа ведется при помощи ключевых слов, набираемых вручную. Впрочем, если включить "упрощенный режим общения с NPC", то игра автоматически будет добавлять новые темы для разговора в длинный список. С NPC можно вступить в торговые отношения или просто присоединить к партии (правда, далеко не всех). Честь и хвала разработчикам, которые также предоставили нам возможность грабить и убивать NPC, хамить NPC и вообще вести себя непринужденно. Эти марионетки компьютерно-



Фонтан в Арнике.

го разума, помимо всего прочего, поставляют квесты, наградой за успешное выполнение которых служит она — экспа, долгожданная и притягательная. Тот, кто скажет, что в Wizardry VIII — простые квесты, будет отдан на растерзание королеве рапаксов Аль-Седекс. Квесты сложные, и поначалу необходимый опыт зарабатывается в неторопливых (потому что пофазовых), но опасных боях. "Монстрятник" Wizardry VIII велик, могуч и разнообразен. Элементали и нежить, люди и рапаксы (раса демонов), насекомые и млекопитающие — все они готовы в едином порыве отдать свою жизнь, чтобы вы могли немного улучшить характеристики своего персонажа.

О ролевой системе

Ролевая система Wizardry всегда приводила в восторг поклонников вдумчивой игры и вызывала головную боль у любителей "ролевух" типа "три скилла и куча шмоток". В восьмой части присутствует 11 рас и 15 классов; у каждого, естественно, свои недостатки и преимущества. Никуда не пропала знаменитая связка "раса-класс", один из столпов местной ролевой системы. Смысл ее в том, что в Wizardry, в отличие от других RPG, определенные расы изначально предрасположены к некоторым профессиям (классам) и с большим трудом осваивают все остальные. И если, к примеру, в **Might & Magic** созданный вами гоблин-волшебник всего лишь незначительно уступал своему эльфийскому коллеге, то в Wizardry неправильно сгенеренный персонаж будет испытывать массу трудностей, и сохранить его в живых будет непросто.

Среди рас наряду со всем знакомыми эльфами, гномами и прочими есть, например, равульфы — раса полулюдей-полусобак, или мууки — раса мохнатых существ, отдаленно напоминающих снежного человека. Среди классов, помимо воинов, воров и магов, можно обнаружить такую экзотику, как валькирия или псионик. У каждого класса имеется какое-нибудь уникальное свойство. Валькирия, скажем, умеет обманывать смерть. Сколько раз бывало — кажется, уже конец: удар, истошный крик, отправили девушку в Валгаллу, монстры проклятые! Но не тут-то было — обманув старую мымру с косой, белокурая воительница опять крушит вражеские черепа.

Особняком стоит механик — новый для Wizardry класс. Он один может собрать из пары самых обыкновенных предметов нечто совершенно новое. Его не пугают всякие высокотехнологичные предметы, вроде чипа от микроволновки, да и вооружен он омниганом — совершенно нетипичной для фэнтези-игр пушкой, которую технарь неутомимо апгрейдит по мере повышения своего уровня.

Для полного счастья можете определить характер каждого искателя приключений — например, волк-одиночка или добродушный интеллектуал. Особого воздействия на игру эта возможность не оказывает — от характера героя зависит в основном его реакция на игровые события.

Наши подопечные обладают двумя типами характеристик. К основным относятся сила, ловкость, живучесть, подвижность, интеллект, благочестие и восприятие. От них напрямую зависят показатели вторичных свойств персонажа, как то: уровень здоровья и маны, выносливость (та самая stamina), уровень защиты (класс брони) и тот вес, который может поднять наш герой. Учтите, что перегруженные герои сражаются заметно хуже. С основными характеристиками косвенно связаны разнообразные умения: мастерство в обращении с оружием, мифология, музыка, магия и многие другие. Навык "ближний бой", например, базируется на интеллекте и восприятии, так что забудьте о стереотипе "тупой, но сильный боец" — такие уже не в цене.

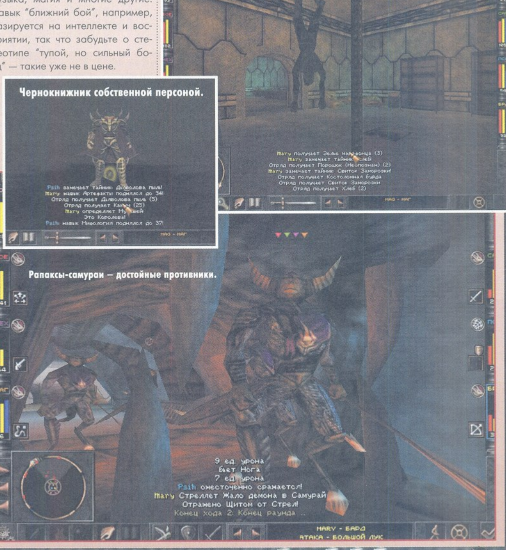
Магические знания делятся на четыре школы: та магия, к которой все привыкли, то есть молнии и огненные шары; заклинания священников; алхимические заклинания; и псионика. Кроме принадлежности к школам, заклинания распределяются по шести сферам: четыре стихии, разум и божественная магия. У каждой сферы свой вид маны; израсходовав всю огненную ману, волшебник не сможет наколдовать даже самый завалящий огонек, независимо от наличия маны пяти остальных видов. Оригинально и необычно для жанра в целом — но не для серии Wizardry.

После повышения уровня вам предоставляется возможность улучшить показатели героев. Поднимать можно показатели основных характеристик (максимум — 100) и навыков (максимум — 75). Достигнув заветной сотни, вы получите дополнительный навык; скажем, герой-интеллектуал будет награжден навыком "усиленное колдовство". Навыки растут и сами по себе, по мере применения, причем могут достигать высот невиданных — но только в "свободном полете"; вручную — 75 и ни единицей больше. Но не стоит огорчаться — каждый навык чем-то полезен. Разовьете до упора один, будете прокачивать другой. А основные скиллы и без вашего прямого участия растут как на дрожжах.

Резюмируем: ролевая система Wizardry — отрада для настоящего ролевика. Создание партии — ну просто игра в игре, сложная и увлекательная. Хотя, положа руку на сердце, от разработчиков Wizardry трудно было ожидать иного.

О боевой системе

Бой в Wizardry происходит пофазово. Перед началом каждой фазы вы раздаете команды всем своим персонажам, жмете на кнопочку "Конец хода" и наблюдаете результат. Для новичков непривычно — но привыкаешь быстро. Если цель уже уничтожена, персонаж автоматически выберет себе другую жертву. Противники бегают быстро, а дистанционное ору-



Любимое блюдо рапаксов — тринни.

Чернокнижник собственной персоной.

Рапаксы-самураи — достойные противники.



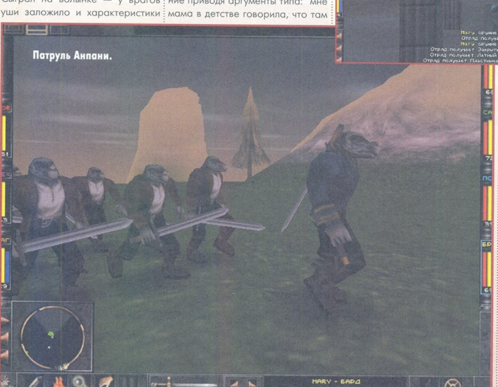
жие бьет несильно и нередко мимо цели, поэтому большая часть врагов уничтожается в ближнем бою. Кастующий заклинания никогда не промахивается — но зато при неудачном раскладе спеллы могут "отразиться" в колдуна и в его партию. Очень, знаете ли, приятно получить по башке от собственноручно прокачанного мага. Совсем другое дело бард. Сыграл на волынке — у врагов уши заложило и характеристики понизились, отстучал на барабане — ускорил товарищей. Единственная проблема — музыкальные упражнения требуют очень большой выносливости.

Очень многое зависит от построения партии, которое мы можем в любой момент увидеть на наглядной схеме (и изменить). Волшебники, стоящие позади всех, не могут достать противника клинками и, израсходовав ману, становятся практически бесполезными в ближнем бою. Хотя виртуозности в обращении с двуручником от них ожидать не приходится, но все же обидно. Однако это просто ерунда по сравнению с тем, что бывает, когда врагам удается застать вашу дружную компанию врасплох и напасть с тыла. Оказавшихся на острие атаки колдунов смачно рубят в капусту, а оставшиеся не у дел работники меча и топора бессильно сжимают кулаки и громко матерятся. Такие происшествия весьма разнообразят игровые будни и позволяют игроку освоить навык скоростной загрузки. Описание ужасной резни непосредственно перетекает в отчет...

О партии родной

Состоит эта дружная банда из шести товарищей, к коим, если вы того пожелаете, могут присоединиться два NPC. Причем будут исправно нести службу, выполнять все ваши указания и расти над собой вместе с созданными вами персонажами. Единственная проблема — могут отказаться идти в некоторые локации, в оправдание приводя аргументы типа: "мне мама в детстве говорила, что там живут злые монстры". Решается противоречие просто — партия телепортируется в нужное место, и уж тут никуда трусливый собрат не денется, хотя и вымотает все нервы, поминутно сообщая, как же ему здесь плохо. Стоит также упомянуть о возможности перенести в игру партию из Wizardry VII. У вас сохранились старые сейвы?

Склеп Хайгарди. Суровые ребята.


Патруль Анпани.

О графике и прочем

Что вам сказать о графике Wizardry VIII? Сравнения с грядущим **Morrowind** она не выдержит, но игра выглядит достойно, и уж всяко лучше, чем небезызвестная Wizards & Warriors. Конечно, еще немного полигонов не помешало бы, но тогда и системные требования подросли бы неслабо.

Очень здорово, что уже потрепанного врага можно отличить по живописным кровоподтекам, появляющимся на его теле в процессе боя. Особо хочу отметить, что у Wizardry "правильный" движок, и FPS неминуемо повышается при переходе на более быстрое железо — не в пример некоторым "**Арканумам**", которые умудрялись тормозить на гигагерцовом "Атлоне". Да и ускоритель не является насущной необходимостью, хотя и весьма желателен.

Приятная музыка, хороший звук, отличная озвучка диалогов — все это помогает втянуться в игру, а большего от них не требуется. К интерфейсу постепенно привыкаешь, хотя не проходит ощущение, что он мог бы быть и попроще. В Sir-Tech прислушались к просьбам фанатов сериала и сделали удобную мини-карту с возможностью масштабирования и добавления собственных пометок. Пользуйтесь на здоровье.

О геймплее вообще

Хорош геймплей, очень хорош. Интересные квесты, проработанный мир, лихо закрученный сюжет. И битвы не надоедают. Ну, или почти не надоедают. Просто на определенном этапе ваша партия становится слишком сильна для несчастных монстров, и последние начинают восприниматься как досадная помеха. Но через некоторое время на сцену выходят более достойные представители монстрячьего племени, и битвы вновь обретают сложность, удовлетворяющую взыскательного геймера. А вокруг — рукотворная красота. Храмы и подземелья, скульптуры и витражи, водопады и озера лавы. А какая здесь луна! Когда над бранным полем восходит ночная красавица, сердца бойцов поют от восторга.

Wizardry захватывает, увлекает в свой мир и держит крепко-крепко. Она очарует и на всю жизнь оставит след в сердце геймера. Не пропустите ее — такие игры скоро исчезнут под потоком попсы, не выдержат натиска тупых боевиков и скроются в колдовском тумане под звон клинков и грустный плач лютни.

P.S. Для любителей трудностей в игре есть специальный режим — "Железная воля". Включив его, вы лишаетесь возможности сохраняться по желанию. Заветный "save game" происходит автоматически при выходе из игры. Но это — для хардкорнейших из хардкорных. ■

"Благодарим компанию "Бука" за любезно предоставленную версию игры".



Все любители RPG — несомненно. Остальным также рекомендуется.

ДОЖДАЛИСЬ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 95%

Андрей Верещагин
soldier@igromania.ru

Антон Логвинов
ail@dubna.ru

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

ЖАНР: 3D Action

НЕОБХОДИМО: PIII-450, 128Mb, 16Mb 3D уск.

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-800, 256Mb, 32Mb 3D уск.

Издатель: Fox Interactive/ Sierra Studios/SoftClub
www.foxinteractive.com/www.sierra.com
Разработчик: Monolith www.lith.com
Похожесть: Aliens vs. Predator, No One Lives Forever
Сайт Игры: www.aliensvspredator2.com

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

КОЛИЧЕСТВО CD: 2

Первая AvP была на редкость атмосферной и захватывающей игрой, но обладала массой мелких недостатков, изрядно портивших общее впечатление. Однако это не помешало огромному числу игроков всерьез увлечься кровавой войной между людьми, Чужими и Хищниками. Издатели AvP, FOX Interactive, быстро поняли, что народ жаждет продолжения. Правда, из-за внутренних разногласий FOX отлучили от игры разработчиков первой части (компанию Rebellion), а проект AvP 2 поручили Monolith. "Монолитовцы" уже имели опыт создания "киноподобных" игр (No One Lives Forever), и, поплевав на руки, они взялись за дело.

Один на всех

Действие игры происходит на богом забытой планете *LV-1201*, где расположился планетарный комплекс компании *"Вейлэнд-Ютани"*. Именно здесь злобный доктор *Эйзенберг*, вопреки всем запретам, проводит исследование древнего Улья Чужих. Ему помогает команда наемников во главе с генералом *Рыковым*. Как и следовало ожидать, в один прекрасный день подопытные Чужие вырвались из мест заточения, и часть комплекса стремительно освободилась от присутствия людей. Впрочем, Рыкова и Эйзенберга это не остановило — они укрепились в оставшейся части комплекса высоко в горах и продолжили исследования.

Спустя несколько дней на планету прибыла команда Хищников — чтобы поохотиться. Генерал Рыков уже поджидал их, мечтая свести личные счеты. А через несколько недель на орбите появился корабль *USS Verloc* с взводом пехотинцев на борту, посланный правительством по просьбе руководства "Вейлэнд-Ютани", обеспокоенного потерей связи с Главным Комплексом на планете.

Фигуры были расставлены, первые ходы сделаны — началась большая игра.

Вообще, говорить о сюжете AvP 2, что называется, "в лоб" — нельзя. Также как и нельзя написать на его основе полноценную книгу или снять фильм. Monolith избрали поистине уникальный подход к написанию сценария. Дело в том, что сюжет игры — один для всех трех персонажей: человека, Чужого и Хищника. Есть отправная точка (инцидент в Главном Комплексе) и некая последовательность событий. Каждый персонаж включается в историю на определенном удалении от этой отправной точки и воздействует на дальнейшее развитие сюжета. Это воздействие становится заметным при игре за другого персонажа. Например, играя за десантников, которые прибывают на место действия через полтора месяца после катастрофы, мы застаем пустынный комплекс, где уже давно царствуют Чужие и охотятся Хищники. А играя за Чужого, мы лично участвуем в инциденте и более того — становимся его непосредственным зачинщиком.

Иногда герои даже встречаются друг с другом! Ощущения от этого просто непередаваемые. Представляете — вы прошли игру за Хищника, а потом, играя за Чужого, наблюдаете со стороны то, что с вами было! Правда, без всякой возможности вмешаться в происходящие события — но оно и понятно. Подобных моментов в игре очень много, сюжетная линия невероятно детализована. Вообще, понять все перипетии сюжета можно, лишь пройдя игру за всех трех персонажей — что вкупе с вышеописанными сценарными ходами многократно увеличивает интерес к игре. В общем, памятник разработчикам и низкий поклон. Повторюсь, уникальный подход.



Модели персонажей выполнены на редкость тщательно.



Кстати, вместе с приходом единого полноценного сюжета исчезло и деление на эпизоды — игра перестала быть набором эпизодов, как первая часть AvP.

И на рассвете вперед

Несмотря на общий сюжет, начинать игру можно за любого из персонажей (я все же рекомендую играть сначала за человека, потом за Хищника, а Чужого оставить напоследок). Единственное, что зависит от выбора, — порядок составления кусочков сюжета в вашей голове. Кстати, может показаться, что "кампания" за десантника самая длинная — но это не так, число уровней для всех примерно равное. Просто люди бегают гораздо медленнее Хищника или Чужого, из-за чего и увеличивается продолжительность этой части игры. Кроме того, немалую роль в замедлении процесса играет... страх. Но об эмоциях ниже.

Что радует — люди здесь совсем не беспомощные сосунки, как это было в первой части. Наоборот, подчас становится жалко Чужих, когда видишь, как легко их выжигает команда инфильтрации. Вообще же, защиту от Чужих наемники нагородили серьезную — знали, с кем имеют дело. Повсюду расставлены знакомые еще по фильму самонаводящиеся пулеметы, которые рубят в капусту все подряд, а Чужих — особенно. Неподалеку от пулеметов иногда тусуются охранники и томорзные андроиды, которые, прежде чем открыть огонь, бормочут себе под нос нечто вроде "цель захвачена".

Чтобы защищаться от Чужих и Хищников, хрупкий (хотя и не такой, как в первой части) человек должен быть вооружен до зубов. Помимо знакомых ножа, пистолета и импульсной винтовки, морпех таскает с собой гранатомет (а к нему — гранаты нескольких видов), огнемет (красиво!), ракетницу (тяжело

и сердито), смартган (его надо навести на цель, после чего о точности попадания можно уже не беспокоиться) и даже снайперскую винтовку. Последняя, видимо, сделана только для мультиплеера, ибо в сингле она появляется за несколько минут до финала, причем и тут ее толком применить не выходит.

Помимо пушек разных сортов, Харрисон (так зовут морпеха) использует ряд интересных приборов и устройств. Это знакомые по фильму детектор движения (по-прежнему играет роль главного нагнетателя

Чужой великолепно ориентируется в темноте.



"Открытые" уровни просто поражают воображение – чертовски красиво.

Человек. Вид изнутри.

атмосферы), наплечный фонарь, осветительные шашки, устройство для взлома компьютерных систем (то самое, которым Хикс в начале фильма открывал входную дверь колонии), а также очки ночного видения. Плюс ко всему разработчики засунули в игру Jet Pack, позволяющий летать. Правда, я узнал о его существовании уже после того, как прошел игру, и нисколько об этом не пожалел. Но при желании можно найти применение и ему — например, проникать в тайники, перепрыгивать пропасти, а также легко уходить от погони и уничтожать врагов с воздуха. Правда, доступен Jet Pack лишь в нескольких миссиях, да и расходуется он слишком уж быстро.

Выхожу один я на дорогу

Второй участник заварушки — Хищник, с его фирменной невидимостью, четырьмя типами зрения, трехкратным "зумом", а также — новшество второй части — умением невероятно высоко прыгать. Кстати, с типами зрения кое-что произошло. Во-первых, исчез аналог прибора ночного видения, а взамен его пришел режим, в котором видны технологические предметы (например, оружие). Еще один приятный момент (Monolith — молодцы!): появился элемент "облома" при использовании какого-нибудь типа зрения. Помните, как во второй части саги про Хищника никчемные людишки пытались надурить его с помощью скафандра, поглощающего выделение тепла? Вот и тут вы можете встретить нечто подобное. Как-то раз я бродил по базе, переключившись в режим обнаружения людей, и тут по мне начали стрелять. Долго я вертелся по сторонам, прежде чем догадался переключиться на обычное зрение. После этой нехитрой операции я увидел, что на расстоянии руки стоит робот-охранник и палит по мне в упор... На его выстрелы я, в общем-то, плевать хотел — Хищник нынче лишен наркотической зависимости от батареек. Энергия пополняется по нажатию одной кнопки, а лечение по-прежнему основано на использовании энергии — как следствие, в минуты затишья можно "бесплатно" подлечиваться (в бою не получится — слишком уж долго проделывается эта операция).

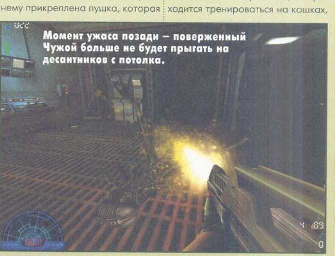
Как и раньше, Хищник чрезвычайно силен в ближнем бою. Несколькими ударами кулака (того, что с лезвиями) он может уложить обычного солдата, а если размахнуться посильнее, то и одного попадания будет достаточно, чтобы отправить его на тот свет. Впрочем, драться кулаками не имеет особого смысла, ибо у Хищника под рукой всегда есть острое копье, с помощью которого можно несколькими ловкими движениями разрезать врага на мелкие части.

С оружием дальнего боя у нашего охотника тоже все в порядке. Чего стоит один гарпун (по сути, "снайперка"), который просто убивает при точном попадании. К сожалению, стрелы для гарпуна слишком быстро заканчиваются, но зато после очередного боя их можно собрать с трупов. Еще у Хищника есть фирменный металлический диск, который после наведения на цель отправляется расчленять ее на мелкие куски. После успешного выполнения задания диск нужно вернуть обратно, и тут бывают интересные случаи. К примеру, как-то раз я запустил диск в охранника; успешно располовинив тело, диск воткнулся в стену. Вскоре прибежал охранник с соседнего поста — посмотреть, что случилось. В этот момент я нажал кнопку возврата диска — и второе тело упало рядом с первым.

На плече у Хищника по-прежнему прикреплена пушка, которая убивает врага одним выстрелом, а если набрать дополнительную энергию — еще и прихватывает всех, кто стоит рядом. Сохранился и пистолет, но, по-моему, он плохо вписывается в общую картину. Зато появилась сеть — правда, хлипенькая, долго удержать никого не может (а вспомните фильм!), но мы и такой рады.

Прелести чужой жизни

Опять хочется кланяться Monolith — они сделали игру за Чужого интересной. Теперь это не тупая беготня по вентиляции с эффектом головокружения и тошноты а-ля **Descent**, а полноценная кампания. Благодаря целостности сюжета, Чужому больше не нужно расти каждый уровень "заново". Кроме того, рост Чужого не находится в прямой зависимости от количества энергии (подобный дебилизм наблюдался в первой части) — им полностью управляет сюжет. Немного нереалистично, но с точки зрения геймплея несравнимо более грамотно, чем это было раньше. Кстати, в силу "сюжетного роста" мы теперь начинаем путь Чужого с самого начала — из яйца. Поначалу в роли маленького мордохвата (facehugger) находим себе одинокую жертву (иначе рядом стоящие люди немедленно вызовут команду инфильтрации) и бросаемся на нее. Все, зародыш отложен в человеческий организм. Спустя некоторое время мы обнаруживаем себя внутри бедной жертвы и своими собственными челюстями прогрызаем его грудную клетку! Как выразился наш железячник дядя Федор: "Это они смачно соригинальничали!" Да уж, действительно смачно... Поздравляю, теперь мы — маленький никчемный грудоед (chestburster — помните первый фильм?), челюсти которого немногим сильнее собачьих. Нужно расти — нужно кушать. Но кого? Люди не по зубам еще... Приходится тренироваться на кошках,



Момент ужаса позади – поверженный Чужой больше не будет прыгать на десантников с потолка.

благо их тут много по станции бродит. Вот немного подрастем, и...

Когда Чужой превращается в дрона, он не только заметно увеличивается в размерах и меняет свой облик, но и обретает когтистые лапы и длинный колючий хвост. Кстати, хвост теперь играет роль парализатора — после удара жертва обессиливает и, еле стоя на ногах, ожидает последнего удара двойными челюстями... Также Чужой теперь может применять очень эффективный прием — резкий прыжок на врага с царапаньем его когтями. Практика показывает, что субъект, подвергшийся такому виду атаки, тут же испускает дух, не успев даже вскрикнуть.

Независимо от того, на какой стадии развития находится Чужой, он обладает завидными скоростными качествами и хорошо видит в темноте. Помните, темнота — друг не только молодежи, но и Чужого: благодаря небольшим размерам и темной окраске он может укрываться в слабо освещенных местах.

Другим неоспоримым достоинством любого (за исключением грудоеда) Чужого является возможность передвигаться по поверхностям, расположенным под различными углами к земле, в том числе и по потолку. В первой части это вызывало головокружение, здесь же все гораздо приятнее. Во-первых, ориентироваться помогают стрелочки по краям экрана, которые указывают расположение Чужого относительно нормального горизонта. А во-вторых, дизайн уровней стал гораздо продуманнее и логичнее. Кстати, ребятам из Monolith явно нравился фильм — Чужим не раз придется перегрызать проводку.

Дышите глубже

Непременный атрибут любой *хорошей* игры — атмосферность. В первой части игры разработчики из Rebellion отлично передали атмосферу фильма "Чужие" — благодаря этому, собственно, игра и "выплыла". Перед Monolith стояла сложная задача — сделать, как минимум, не хуже. И они сделали — то, что превзошло любые, даже самые смелые ожидания. "Монолитовцы" умудрились создать неповторимую атмосферу для КАЖДОГО из персонажей!

Играя за пехотинца, вы чувствуете себя загнанной в угол жертвой. Но человек, которому нечего терять, может оказаться опаснее любого Хищника — особенно если у него столько оружия. Вы боялись, играя AvP 1? Ха! То были цветочки. Здесь — в пять, в десять раз страшнее. Вытирая со лба холодный пот, не перестаешь удивляться тому, как мастерски разработчики играют на нервах! Нападают именно тогда, когда ты этого меньше всего ожидаешь, а когда, казалось бы, враг должен вот-вот появиться — взору предстает пустой коридор... Ситуацию подогревает детектор движения, который теперь фиксирует любое колебание пространства — даже то, как открываются двери и раскачиваются крюки(!). И снаружи комплекса (открытые пространства теперь не редкость, что безмерно радует) нельзя чувствовать себя в безопасности. То Чужой прошмыгнет где-то далеко в тумане, то из-за ящика слышится верещание мордохвата — а когда идешь его обходить, чтобы пристрелить изблизка (мордосос убивает с первого раза), на тебя сверху падает какой-нибудь другой Чужой. В общем, чаще жмите F6 — сохраняться теперь можно всегда и везде!

А как перед нашим взором предстает Хищник — это поэма! Идешь снаружи комплекса, буквально дрожа в ожидании резкого прыжка Чужого. И тут тебе по рации сообщают, что кто-то идет за тобой по пятам; поднимаешь голову и видишь, как на фоне едва пробивающегося через грозовые тучи солнца перелетает с одной крыши на другую силуэт Хищника. Затем он по-киношному спрыгивает, долго на тебя см... Брр, все, хватит — сами увидите! Кстати, не думайте, что всю игру вы проведете в боях с Чужими или Хищниками. Если бы это было так, то вряд ли бы игра произвела большее впечатление, нежели первая часть. Здесь, как я уже говорил, всем правит сюжет. Побегав в первой главе по Главному Комплексу и напугавшись вдоволь, Харрисон попадет в такой круговорот событий, что ему придется положить не один десяток наемников. Там уже будет совсем другая атмосфера — сбежавшего заключенного, которого везде ищут. Очень напоминает аналогичный эпизод из **Deus Ex**. Словом, приводить примеры можно бесконечно — но лучше один раз увидеть.


Хищник обладает великолепным зрением, что позволяет ему отстреливать дичь, находясь на огромном расстоянии от нее.

Играя за Хищника, чувствуешь себя настоящим охотником. Вокруг тебя — только жертвы. Тебе нет равных. Все живут ровно столько, сколько ты позволишь. Единственное, что тебя интересует, — как поэффектнее убить дичь. Тебя переполняет ощущение собственной мощи. А во плоти Чужого, напротив, кажешься себе гадким слизняком, который убивает неожиданно и крайне жестоко. Ты все время голоден — и тебе не нужны другие мотивы.

Monolith сумели создать эффект "вживления" в образ своего персонажа. Играя за пехотинца, вы *хотите* бояться, играя за Хищника — *хотите* красиво убивать, а играя за Чужого — носитесь по вентиляции, убиваете быстро и часто, получая от этого удовольствие. Именно так, и никак иначе.

Синема, синема, синема...

Немаловажную роль в создании атмосферы играют скрипты. Они присутствуют как в форме роликов, так и в виде игровых ситуаций. Кинематографичность игры находится на недосягаемом уровне, но рассказывать об этом совершенно нет смысла — это же чистое зрелище!

Делая игру, разработчики явно смотрели фильм "Чужие" не реже раза в неделю. Вас охватывает чувство *узнавания* — и это чертовски приятно. Двери, шрифты, дизайн помещений — все из фильма. Даже робот-погрузч... стоп — об этом не будем! Интерьеры из "Чужого" тоже присутствуют, ко всеобщему удивлению. Это касается Улья Чужих, а также кухни корабля "Ностромо" — здесь такие же есть в жилых помещениях базы. Радует. Еще больше радует тот факт, что все звуки и даже музыка(!) взяты из фильма. Музыка блестяще вписывается в игру, нагнетая и рассеивая напряжение в тех местах, где это нужно, — словом, как в кино.

Оформление

Не знаю почему, но у наших игровых журналистов движок LithTech пользуется крайне плохой репутацией. По-моему, No One Lives Forever давно показал всем, что на "Литтехе" можно делать хорошие игры и делать красиво — все зависит от разработчика. Вот и с AvP 2 так — все в игре красиво, но ровно настолько, насколько это требуется. Никаких инноваций, никаких революций — просто так, как надо, не больше и не меньше. Живописные модели, отличная анимация, качественные спецэффекты и продуманный дизайн уровней. Замечу, что на скриншотах игра выглядит гораздо хуже, чем на мониторе, — поэтому выводов о графике при просмотре скринов делать не стоит. Правда, у LithTech есть существенный недостаток — он тормозит на слабых машинах (даже если понизить разрешение). Но, как выразился один мой знакомый, "когда начинаются тормоза, думаешь не о них, а о том, какой там гад завис на потолке за углом". И это признак настоящей Игры.

† † †

Пройдя AvP 2, понимаешь, что первая часть была доморощенным полуфабрикатом. Несомненно, смена разработчика пошла игре на пользу. Monolith еще раз сделали отличную игру. Они подняли AvP на одну ступень с такими мэтрами жанра, как Deus Ex и NOLF. У второй части AvP практически нет недостатков, а если есть, то они очень мелкие и тщательно скрываются. Уверен, что через полгода игру уже будут считать классикой жанра... ■



Одного из лучших экшенов года и очередной удачи Monolith.

ДОЖДАЛИСЬ ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

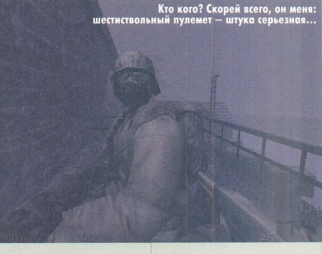
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
а также Николай Коровин

Return to Castle Wolfenstein

ЖАНР: Action/Adventure



Издатель: Activision
www.activision.com
Разработчик: Gray Matter/ Nerve/id Software
www.gmistudios.com/ www.nervesoftware.com/www.idsoftware.com
Похожесть: Half-Life, No One Lives Forever
Сайт Игры: *www.castlewolfenstein.com*



Кто кого? Скорей всего, он меня: шестиствольный пулемет — штука серьезная...

Перед написанием статьи та часть моей личности, которая отвечает за работу редактора, вызвала меня на серьезный разговор. «Сын мой», — сказала она, — «гляди внимательно под ноги и не вздумай свалиться в канаву с ностальгией. Заруби себе на носу: никаких сравнений с **Wolfenstein 3D**. Мемуары будешь писать на пенсии. Увижу — выпорю, ей-богу». О причинах такой рекомендации редакторский кусок мозга распространяться не стал, видимо, полагая, что они и без того понятны каждому нормальному человеку. «Олл райт!» — ответил я. «Ноу проблем, сэр. Разрешите провести рекогносцировку, сэр?» «Валяй», — бросила центральная извилина и вновь погрузилась в составление плана номера.

Что можно льву, того нельзя быку

И, в общем, она права. Что с чем тут сравнивать? Самолет братьев Райт с тридцать пятой «Сушкой»? Телефон Белла с мобильником от Nokia? Электрическую свечу Яблочкова с тысячеваттным прожектором? А вас часом не мучает ностальгия по ламповым радиолам и телевизорам с линзой?

Конечно, в некоем астральном смысле возвращение в замок Вольфенштейн состоялось. Главного героя по-прежнему зовут Уильям Дж. Блацкович. Как и раньше, он служит в американской разведке и до сих пор буянит в немецком тылу. Фашисты за девять лет тоже мало изменились: Гиммлер с Геббельсом ведут секретные проекты по созданию киборгов-сверхсолдат («убер зольдатен»), Паранормальная Дивизия СС раскапывает гробницу германского короля Генриха I, и где-то на затерянной в горах военной базе ждут своего часа ракеты с отравой в боеголовках. Как заметил коллега Матвей Кумби, вся эта свистопляска напоминает сценарии незабвенного «Индианы Джонса». Вокруг сплошные тайны Третьего Рейха: супероружие, оккультные опыты, мистика и сокровища, а в центре тайфуна — наш герой, один за другим разволощающий коварные планы нацистов.

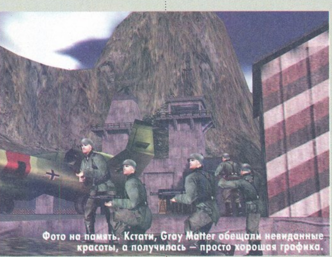


Фото на память. Кстати, Gray Matter обещали невиданные красоты, а получилась — просто хорошая графика.

Широка страна моя родная

По стилю **Return to Castle Wolfenstein** напоминает **Half-Life**, или, если угодно, **No One Lives Forever**. Сильная и богатая сюжетом сингл-часть, много скриптовых сцен. Сюжет, мягко говоря, фантастичен и даже отдает некоторой бредовостью. Но завлекает и затягивает — быть может, именно благодаря духу нездорового авантюризма и вольному обращению сценаристов с историей. Дабы вникнуть в то, что вокруг происходит, тщательно прочитываешь не только брифинги, но и письма, забытые на столах или приколотые к стенам. Ну а как не прочесть, если внизу — подпись доктора Геббельса? До колик любопытно, что опять задумал этот зловещий хромоногий карлик.

Игра начинается с того, что Блацкович вместе со своим товарищем-шпионом попадает в плен. Товарищ не выдержал пыток и скончался, а Блацковичу дизайнеры **Gray Matter** вручили нож и помогли перерезать горло охраннику. Дальше Уильям начинает кровавый марафон по апартаментам замка, катакомбам, деревням, секретным базам, аэродромам и лабораториям, безжалостно очищая арийскую расу от недостаточно ловких арийцев.

Темп игры не столь бешеный, как в **Serious Sam**, но расслабляться все равно некогда. Позади — трупы, впереди — будущие трупы, а здесь и сейчас — свинцовый вихрь, крошащий черепа и грудные клетки. Миссии насыщены событиями, некоторые идут на время. Враги поджидают почти за каждой дверью. Обычные солдаты с автоматами и винтовками, снайперы на вышках и местный спецназ — затянутые в черную кожу ловкие девчонки из персональной охраны Хельги фон Балоу; идею, кстати, явно уперли из Half-Life — помните, там тоже были девчонки, но с арбалетами? Позже на арену выходят огнеметчики, десант и неприветливые типы в противогазах с ручными пулеметами. Ближе к финалу игры — держите меня четверо! — прямиком из инкубаторов на Блацковича прыгают закованные в броню безногие твари. Из их торсов струятся в пространство электрические заряды, которые замыкаются на оказавшихся вблизи людях. У меня возникло подозрение, что это были верхние половинки киборгов, которым не успели привинтить ноги. Полноценные киборги появляются пару минут спустя, и тут уже не до шуток: по огневой мощи и живучести каждый из них не уступает небольшому танку.

К счастью, они тупы и медлительны — чего нельзя сказать про «человекоподобных» солдат. Эти соображают, что к чему, и вертки до безобразия. Они прячутся в укрытие, чтобы переменить рожок автомата или обновить магазин, уходят от ваших пуль и иногда бросают назад гранаты, умеют преследовать и обходить с тыла, а один раз я заметил, как перед

стрельбой охранник опрокинул ногой стол! Подозреваю, он сделал это по команде дизайнера, но все же — приятно видеть, что фрицы обрели человеческие качества. Правда, приходилось мне наблюдать и решительный прыжок снайпера с высоты метров в тридцать, но это он, верно, из уважения к Уильяму.

Модели немецко-фашистских захватчиков, их анимация — это три раза «ку!». Даже четыре. На ребят просто приятно посмотреть, честное слово. Когда они бегают и когда прыгают, когда пригибаются при стрельбе и когда лезут по лестнице, а особенно — когда отдают концы. Тремя, пятью и десятью разными способами — изображают умирающего Гамлета кто во что горазд. Один трагично хватается рукой за сердце, другой скрючивается пополам, третий прямо и молча, как куль с мукой, валится на спину. Покойные растягиваются на полу и на земле в самых разнообразных позах. При этом у них почему-то пустеют глазницы, и, бросая прощальный взгляд, чувствуешь себя виноватым: не уберег, не уберег молодых и здоровых парней, цвет нации! Стыдно, Уильям.

Игра выглядит жизнеподобной и благодаря блестяще срежиссированным скриптам: то на машине подкатит карательный отряд, то спустятся на парашютах десантники, то тебя в рейдах по городу сопровождает танк. Правда, бедным фрицам часто не везет. Сначала в раскопанной гробнице начинают бунтовать мертвецы — недовольные тем, что прервали их сон, они рубят на части охрану; затем сконструированные в эксперименте полумеханические воины вырываются на свободу и уничтожают своих создателей. В итоге отдуваться за все приходится Блацковичу: немощные наци неспособны укротить порожденное ими зло.

Порой грубое «мясо» перемежается аккуратными миссиями, цитирующими combat sim'ы вроде **Delta Force**. Скажем, в одной из них надо снять всех часовых на вышках, не допустив, чтобы кто-то из них поднял тревогу. В другой — перестрелять охрану аэродрома и угнать самолет (хотя это уже больше Half-Life и NOLF). Смена стиля помогает слегка перевести дух, хотя и не вытягивает атмосферу. Эта неуловимая материя подвластна лишь немногим гениям вроде Джона Ромеро (да гений он, гений — представьте, что на дворе 97-й год и только что вышел **Quake**), но в Gray Matter, видимо, такие не работают: с атмосферой дизайнеры промахнулись. Единственное место в игре, когда смешанное со страхом напряжение как будто обволакивает извилины, — это склеп Генриха I, уровень, который по странной случайности сильнее всего выбивается из общего стиля. Вот там — да: страшно и вздрагиваешь от случайного звука. А вся остальная игра почему-то не воспринимается всерьез. Почему — а черт его знает. Дизайн уровней отличный, не придерешься: все ладно пригнано, объект к объекту, текстурка к текстурке. Замки, дома, бункеры, лаборатории и казематы, горы и поля, городские улицы, турбовинтовой монстр на аэродроме и подводная лодка, закованная в северных льдах, — жить бы здесь и работать, а не в игры играть. Правильное поведение оппонентов и блестящие, как я уже сказал, скрипты. Но атмосфера както... не того. Не сгущается. До Half-Life далеко. Потому, быть может, что фрицы говорят на английском, а ты никогда не испытываешь проблем с амуницией?..


Сверхсолдаты Рейха так и не поучаствовали в боях Второй мировой. А все благодаря мне, Вилли Блацковичу.

Не стреляй

К середине игры Блацкович уже набит оружием под завязку. Частью оно трофейное, частью — выдано в штабе или сброшено на парашютах. Почти бесполезный нож, пара пистолетов, столь же ненужных в присутствии более мощных пушек, три автомата: один послабее, но зато скорострельный — MP40, «Томпсон» и «Стэн» с глушителем — стреляет точно, но глушитель не дает выпустить длинную очередь — нужно стравливать газ. Винтовки тоже три: трофейный «Маузер», на который вешается оптический прицел, десантная винтовка (тоже с оптикой), выпускающая пули почти со скоростью автомата, и подарок от союзников — винтовка с прибором ночного видения; правда, патроны к ней встречаются настолько редко, что своего присутствия в арсенале Блацковича она не оправдывает — так, висит мертвым грузом.

Следом идут гранаты двух видов. Полезны против медлительных гадов типа зомби, а вот взрывать ими стремительных зольдатен удается нечасто. Поскольку гранаты — неконтактного типа действия, после броска они лежат и отсчитывают положенные секунды до взрыва. За это время враги успевают смыться. Завершает список оружия взрывного типа связка динамита с пятисекундным таймером. Впрочем, это уже никакое не оружие, а лишь средство для диверсий — радар взорвать или развалить стену.

Фаустпатрон, аналог ракетницы, появляется примерно в середине игры и поначалу толком не нужен. Но потом, когда на тебя прут киборги с пулеметами и ракетницами, фаустпатрон показывает себя в полную силу. Шестиствольный пулемет традиционно радует глаз любителя экшена — раскрутившись, он за три секунды может перемолоть в кровавую труху взвод солдат, и даже киборг не выдерживает дольше очной ставки с пулеметом. Огнемет — прелестная вещица, услада игрока с садистскими наклонностями. А поскольку садистскими наклонностями обладают все игроки, можно считать, что дизайнеры Gray Matter не промахнулись. Ну и, конечно, где киборги — там и секретное оружие Вермахта. В данном случае это Tesla — нехилый такой электрошокер, что-то вроде Lightning Gun'a из Quake, только разряды могут поражать сразу несколько мишеней.

Конечно, при наличии в арсенале Блацковича такой штуковины разговор о реализме будет немного двусмысленным, но тем не менее — авторы и здесь честно постарались приблизить игру к жизни. Выгоднее всего стрелять фрицам в затылок — так тратишь меньше патронов (обычно хватает одного). На грудь они могут принять выстрелов пять-десять, в конечности — целую очередь. Правда, из винтовок можно стрелять хоть в палец на ноге — враги все равно считают своим долгом немедленно уйти из жизни. Наверное, пули со смещенным центром тяжести были гораздо шире распространены во времена Второй мировой, чем принято считать...

Оттуда не возвращаются

«Фарш невозможно провернуть назад, и мясо из котлет не восстановишь», — поет известная певица Алла Пугачева. То же и с играми. Если вам будут сетовать на то, что, дескать, Gray Matter «взяли и испортили весь старый «Вольф», — не верьте. Не портили они его, и даже не собирались. Как можно испортить то, чего уже нет?

Просто ребята сделали другую игру. Быть может, в память о той, прежней. Быть может, без всякой памяти — для своего удовольствия. Это не так важно. Игра получилась хорошая, хотя второе пришествие «Вольфа» не состоялось. Многие ждали, что Return to Castle Wolfenstein окажется в прямом смысле слова возвращением к Wolfenstein 3D. Это было сродни чувству фанатиков, верящих в приход мессии.

Не оказался. Да и не мог.

Стоит ли об этом плакать?

P.S. Мультиплеер в RTCW — отдельная часть игры. Несколько режимов и классов персонажей, авторские находки **Nerve**. Говорят, получилось здорово. ■



MECHWARRIOR 4 BLACK KNIGHT EXPANSION

Антон Логвинов
ail@dubna.ru

ЖАНР: Симулятор боевого робота

НЕОБХОДИМО: PII-400, 64Mb, 16Mb 3D уск.

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-700, 128Mb, 32Mb 3D уск.

Издатель: Microsoft
www.microsoft.com

Разработчик: Cyberlore Studios
www.cyberlore.com

Похожесть: MechWarrior 4

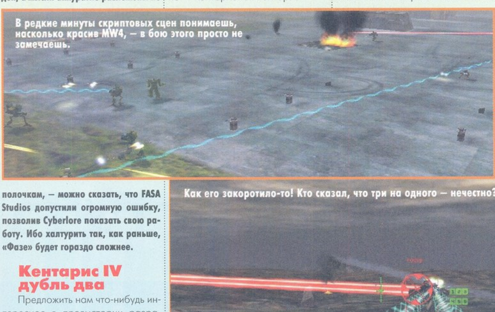
Сайт Игры:
www.microsoft.com/Games/mw4_blackknight

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

КОЛИЧЕСТВО ОРИГИНАЛЬНЫХ: 1+2

После напряженной работы над двумя последними играми по вселенной Battle Tech (MechWarrior 4 и MechCommander 2) FASA Studios (эта та, которая подразделение славной фирмы Microsoft, а не та, которая недавно закрылась) решила немного передохнуть и поручила делать expansion pack для MW4 студии Cyberlore. Последняя известна прежде всего феноменальной Majesty, а также первоклассной работой над адд-онами к известным играм (например, Beyond the Dark Portal к WarCraft II).

Теперь, когда Black Knight пройден, а мысли аккуратно разложены по полочкам, — можно сказать, что FASA Studios допустили огромную ошибку, позволив Cyberlore показать свою работу. Ибо халтурить так, как раньше, «Фазе» будет гораздо сложнее.



В редкие минуты скриптовых сцен понимаешь, насколько красив MW4, — в бою этого просто не замечаешь.

Как его закоротило-то! Кто сказал, что три на одного — нечестно?

Кентарис IV дубль два

Предложить нам что-нибудь интересное в предыстории разработчики не могут де-факто — по той простой причине, что времена Кланов давно прошли, а во Внутренней Сфере ничего, кроме кровных разборок и битв за власть на отдельно взятой территории, быть не может по определению. Так и на этот раз: мы снова возвращаемся на Кентарис IV, где наш бывший соратник Иен Дрессари установил тоталитарную власть и начал гонять всех неверных. В общем, ничего особо оригинального.

Что же касается непосредственно сюжетной линии, то она оставляет очень хорошее впечатление — прежде всего неожиданными поворотами. Хотя, опять же, «основная тема» не дает сюжету показать себя в полный рост. Но понять ситуацию можно — у Cyberlore просто были связаны руки. Придумать что-нибудь от балды им бы не позволили, а брать события из другого временного отрезка было бы просто не логично. Впрочем, ладно — Кентарис так Кентарис.

Разве Cyberlore кисть дает?

Еще как. Первое, что бросается в глаза, — миссии. Cyberlore поработали, что называется, от души. Благодаря им впервые за много лет я могу с чистой совестью употребить слово «интересно» по отношению к миссиям MW. Наверное, еще со времен **MW2: Mercenaries** я не бегал с таким увлечением и по навигационным точкам, следуя указаниям брифингов. Также очень радует, что редко употребляемое слово «интересно» не приходится ставить отдельно от слова «разнообразно». Собственно, в противном случае миссии вряд ли были бы интересными. Количество разнообразных игровых ситуаций просто не поддается исчислению. То попросят на легком мехе подорвать резервуары хорошо охраняемой вражеской базы, а затем вприпрыжку на «джампджетах» мотать от стаи разозленных охранников под аккомпанемент многочисленных ракет и шквалов лазерного огня. То во время выполнения миссии неожиданно налетит авиация, которая не столько опасна, сколько назойлива. Будут даже засады в каньоне (как в славные времена Wild West) на колонну грузовиков, находящихся под охраной превосходящих сил противника.

Кстати, о превосходящих силах. Сложность миссий заметно повысилась. Если в оригинале практически все миссии проходились на раз, то в Black Knight порой приходится делать рестарт — не раз и не два. Также появился элемент динамического изменения ситуации, в простонародье именуемый «обломом». Вы по старинке читаете брифинг, изучаете карту и вэйпойнты, подстраиваете мех под задание и, наконец, жмете кнопочку «Launch». Задание: пройти патрулем по указанным вэйпоинтам. Через секунду после начала миссии в радиоэфире слышится сигнал SOS — на главную базу неожиданно напали тяжеловооруженные мехи, и теперь нужно срочно эвакуироваться. Авторы явно учились у создателей **Descent: FreeSpace 2**. Кстати, разработчики последнего в свое время (первая часть **FreeSpace**) осознали преимущества такого подхода и вовсю раскрутили его во второй части, где подобных миссий было около 70% от общего числа. Black Knight пока делает лишь робкие шажки в данном направлении,



Вражеский “Локи” доживает последние секунды — пачка MRM40 неумолимо приближается к его и без того сильно поврежденному торсу.

но все же это очень разнообразит картину — особенно на сером фоне MW4, где абсолютно все миссии проходили в точном соответствии с брифингом.

И все же после похвал в адрес искусно составленных миссий нужно запустить в огород разработчиков пару мелких камней — а то вы еще подумаете, что в игре все идеально. На самом деле, интересными, оригинальными, разнообразными и сложными являются только миссии первых трех кампаний из пяти наличествующих. Оставшиеся две кампании не то чтобы плохи — просто в них миссии там другие. Слишком многие из них напоминают MW4 и проходятся с наскока. Если разобраться, то простота прохождения находится в прямой зависимости от крутизны меха — чем мощнее мех, тем легче пройти миссию. Одно дело, когда вы участвуете в затяжном бою, и совсем другое, когда шагаете на стотонном *Daishi* и выносите всех залпами из четырех «гауссов». Дошло до смешного — бой один на один в конце второй кампании (еще то испытание, надо заметить) гораздо сложнее финала — там враг загибается от нескольких попаданий в торс. Стало быть, дело в балансе, подумает внимательный читатель. Да, но в каком балансе: конкретной миссии или игровом? Думается, что дело в самих миссиях. Во-первых, баланс сил не помешал разработчикам создать интересные миссии. А во-вторых, Black Knight числится за последним (2.0) патчем для MW4, что по определению означает тщательно выверенный баланс. Так что спишем огрехи в последних двух компаниях на «не успели, торопились». Что, кстати, вполне вероятно — BK ушел на золото ровно в срок.

Лабораторные опыты

Раз уж разговор зашел о балансе, впору поговорить о нем самом и о нововведениях, пришедших вместе с BK. На первом плане — появление пяти новых мехов (куда ж без этого!). В номинации «быстрый и мертвый» выступают 35-тонный *Wolfhound* и знакомый еще по первому MechCommander клановский 30-тонник *Uller*. В стане средних мехов появился 55-тонный *Ryoken* (тоже клановская техника); к нему очень хорошо подходит определение «мал да удал» — по огневой мощи он один из лидеров в своем классе. К штурмовым мехам добавлен «чистокровный» (принадлежащий Внутренней Сфере) 90-тонник *Sunder*. Созданный для действий на городских улицах, он призван скорее обновить состав вражеских армий, чем послужить игроку. Ну и, наконец, сам *Black Knight* — фирменный командный мех heavy-класса (75 тонн). В черном камуфляже он выглядит просто блестяще! Трудно отказать себе в удовольствии прокатиться на «рыцаре».

В рядах амфибий также пополнение. Во-первых, появился новый вариант танка *Demolisher*, названный просто и со вкусом — *Demolisher II*. Довольно опасный противник, но уничтожается просто. Также в стане землеползающих появились опасные танки *Quad Panzer* и *Myrmidon*, а также *Mobile Orbiter Defense Laser* (*MODL*) — передвижная орбитальная установка, которая может больно вдарить по меху многочисленными защитными лазерами. Местные BBC получили в свое распоряжение вертолет *Nightwind* и бомбардировщик *Stiletto*. В общем, нововведения тут носят исключительно плановый характер: не будь их, игроки бы просто не поняли, за что отдали свои деньги.

Что же касается «настоящих» новшеств, то они, ко всеобщему удивлению, присутствуют. Во-первых, появился черный рынок, на котором можно обменять свое оборудование на какую-нибудь контрабанду вроде редкой и крайне полезной кластерной бомбы. Во-вторых — приятный сюрприз! — повреждения, полученные в ходе миссии, не проходят «бесплатно». И даже платно не проходят. Поврежденный на миссии мех НЕ может быть задействован в следующей миссии. И не факт, что он будет доступен миссией позже — все зависит от степени повреждений. Кроме того, мех может быть уничтожен целиком и навсегда — это часто происходит с напарниками. А потеря меха нынче — почти непоправимая беда, ибо в BK наблюдается жестокий дефицит оных (наконец-то!). Но дефицитом все не ограничивается — иногда происходят так называемые «сюжетные обломы», из-за которых игрок лишается всего снаряжения и всех роботов, кроме тех, которые выполняли миссию. Вот так радость! Однако стоит отметить, что обломы, дефицит и прочие трудности заканчиваются к четвертой кампании…

Напоследок о балансе. Как я уже говорил, Black Knight идет за версией MW4 2.0. Отличия этой версии от оригинала просто поражают. Слава богу, появился баланс. Раньше его просто не было — это осознаешь, глядя на изменения. Как в MW3, так и в MW4 (имеются в виду непатченные версии) действовал один и тот же принцип: появилось ER-оружие — выкидываем все обычное, появилось оружие кланов — выкидываем все ER, и так далее, до победного. Сейчас же есть над чем пособображать. ER Large Laser не всегда и не везде подойдет лучше обычного LL. Клановский ERPPC, хоть и весит меньше, но нагревается так, что мало не покажется. Словом, есть над чем подумать, перебирая детали в MechLab. Прямое следствие — существенно вырос процент времени, проводимого в лаборатории.

Веселых историй экран не покажет

Видеороликов как таковых в адд-оне нет — та парочка, в которой прокручиваются фрагменты геймплея, не в счет. Так что забудьте о живых актерах и голливудских спецэффектах…

Графика не изменилась ни на йоту. Музыка по-прежнему великолепна.

Подводя итог, хочется отметить, что Black Knight — сильнейший MW-адд-он со времен Mercenaries (это если их называть адд-оном). Он не без недостатков, немного недоработанный, но все же очень хорош. Как я сказал в начале статьи, FASA совершила ошибку. Планка качества теперь поднята на очень высокий уровень — и не «Фазой», а, грубо говоря, «левой» конторой Cyberlore. И, замечу, при гораздо более скромном бюджете (что, однако, не мешает Microsoft продавать коробки по $34).

Стыдно, FASA. Стыдно.

P.S. Если у вас возникли проблемы с установкой Black Knight, отправляйтесь за лекарствами на ***http://mechwarrior.ru/***. ■

Одна из самых сложных миссий в игре — засада на конвой в каньоне. Ключ к победе — в грамотно составленной конфигурации меха.



Надежды на возрождение серии. Даешь MechWarrior от Cyberlore!

ДОЖДАЛИСЬ ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

BALLISTICS

Олег Полянский
rod@igromania.ru

ЖАНР: Аркадные гонки

НЕОБХОДИМО: PII-400, 128Mb, GeForce 1/Voodo4

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-700, 196Mb, GeForce3

Издатель: Xicat Interactive www.xicat.com
Разработчик: Grin www.grin.se
Похожесть: Hi-Octane, Wipeout, Starwars: Episode I Racer
Сайт Игры: www.grin.se/ballistics/

МУЛЬТИПЛЕЕР: Интернет
КОЛИЧЕСТВО CD: 1

Николай Васильевич Гоголь совершенно точно заметил, что редко какой русский не любит быстрой езды. Китаец или там негр — он, может, и не любит. А русского хлебом не корми — дай погонять. Да на скорости побольше, чтоб уши на ветру развевались. Для нашего брата это как наркотик: легко подсесть и сложно слезть. Поэтому покупать **Ballistics** я вам не советую. От привыкания к скорости у нас пока не лечат.

«Формула-1» через 90 лет

В XXI столетии человечество продолжало неуклонно прогрессировать. Вместе с возможностями людей росли и их потребности — например, потребность в развлечениях. Известно, что в начале века большим спросом у зрителей пользовались гонки класса «Формула-1». Когда-то это было самое скоростное зрелище на планете. Но в 2090 году уже никого не заинтересовали бы машинки, едва выжимающие три сотни километров в час. Поэтому «Формула-1» отошла в историю, а ее идеологическим преемником стало шоу под названием «Баллистика».

В огромной по протяженности извилистой трубе создавалось магнитное поле. Перемещаясь внутри трубы, специально сконструированные мотоциклы (speeders, или спидеры) могли развивать невероятные скорости, превосходящие скорость звука. Пилотами этих гиперскоростных байков становились люди с искусственно ускоренными рефлексами и титановыми пластинами, укреплявшими кости. Кроме того, они надевали облегающие защитные скафандры ярких расцветок — нечто вроде комбинезонов в «Формуле-1».

Вы — один из таких пилотов. Под вами рычит реактивный двигатель, а сзади крутят ручку акселератора нетерпеливые конкуренты. Ключ на старт... Поехали!..

Труба зовет

Без малейшего преувеличения могу сказать, что Ballistics — самая скоростная игра на PC. Как выразился один западный обозреватель, **Wipeout** — некогда эталон скорости — в сравнении с Ballistics напоминает автомобильную прогулку пенсионера. Про древние **Hi-Octane** и **Slipstream 5000** (если кто-то их помнит) и не говорю. Не понимаю, как можно было получать удовольствие от этих черепашьих темпов?.. Впрочем, тогда не было Ballistics.

Сначала все идет спокойно: ты разгоняешься до 400 км/ч, летишь вперед — быстро, но без всяких запредельных скоростей. Вписываться в повороты нет необходимости: магнитное поле само ведет байк по траектории, повторяющей изгибы трубы. Твоя задача — не врезаться в растущие из стен тоннеля шипы и перегородки. Для этого требуется вовремя крутануть байк вправо или влево. На такой скорости это несложно. Хотя столкновения все же случаются. Получая небольшие повреждения, байк снова набирает ход.

Иногда мимо проскакивают освещенные синим и желтым полоски. Надо стараться пролетать над ними. Синие — охлаждают двигатель, а желтые... С желтыми все гораздо интересней. Они ускоряют байк, одновременно «заряжая» бустер. А этот бустер, скажу я вам, такая мощная штука...

Вот ты летишь под 300 км/ч — казалось бы, довольно быстро.



Стоит вам «слететь» с магнитной дорожки — и конкуренты уже показывают свои сине-голубые хвосты.

Нажимаешь клавишу «boost» — и понимаешь, что до этого ты просто стоял на месте! Двигатель издает звериный рев, и за жалкую пару секунд байк перемахивает звуковой барьер и летит по направлению к световому. Почти физически ощущаешь огромное ускорение: сердце расплющивается о позвоночник, а мотоцикл едва не вырывается из-под тебя. Навстречу несутся стены тоннеля, их текстуры становятся размазанными от бешеной скорости. Начинаешь понимать, каковы ощущения пули в стволе. Моим лучшим достижением была скорость почти в 2000 км/ч, но это не предел для игры. Авторы говорят, что верхний предел скорости отсутствует. Правда, опыты с бустером почти всегда заканчиваются столкновением с перегородкой или железным шипом. Простому игроку не под силу обогнуть препятствие через десятую долю секунды после того, как оно появилось на горизонте.

Ребята из **Grin** твердо знают: тормоза придумали трусы, чтобы облегчить себе жизнь. Поэтому у байка нет тормоза. Но его успешно заменяет система охлаждения. Когда активируешь ее, чтобы остудить раскаленный двигатель, скорость понемногу падает. Вот так, чередуя безумные полеты с бустером и притормаживая перед препятствиями, ты стараешься обставить конкурентов и завершить гонку первым. Три удачных круга по замкнутой трубе — и открывается следующая трасса.

Победить довольно просто, если играть на уровне сложности *Rookie*: после столкновений байк автоматически фиксируется в магнитном поле, и от игрока требуется только нажать кнопку газа. Но для «новичков» доступно всего четыре трека, и, выиграв чемпионат, целеустремленный



Видите крест поперек трубы? При большой скорости проскочить между его перекладинами ничуть не легче, чем врезаться в них.



"Если вам понравился «Дон Капоне», эту игру вы просто полюбите!" – Морган



воскресное приложение

2.VIII.1932

Ва-банк!

95%
– Хроника Капоне

10/10
– Такер Геральд

****
– Дейзи Трибьюн

Такер снова на свободе

Этот рассказ начинается там, где обычно заканчиваются другие гангстерские истории: я стал слишком беспечен иа удача отвернулась от меня. Дело было простым, но полиция уже поджидала меня. Результат? Пара лет размышлений в полн... ...е... Стремительно изменился гор... ...е главное для человека моей п... ...ось. От старых друзей не ос... ...же кот ушел к соседям! ... са-мого начала?! " Местн... ...ив акции единственной элек... ...о-ряжается в городе как ... ное вызревает в н... это мало в... час ему... гому на... ков, вос... е, спла... есь го... казало... закончи... период... ему при... размысл... не повторять п... роя было неско... ом, но думал... удачлив, сл... ком он был... сия.казалос... нец, закончива... пцика периодич...

Даже профессионалы совершают ошибки. Как сильно может изменится мир за несколько лет? До неузнаваемости! Особенно если нет ни малейшей... ...друзьями. Или с "коллегами"... О... ...а свободе, наш герой быстро п... ...это время от его былой славы... ...следа. Стиль и элегантность ... ...икто не ценит. В кармане пусто. ...азъехались кто куда. Старая маши... ...илась окончательно. А любимый к... ...к соседям. А тут еще и банк пер... ...у адресу, шта... полицейск... ...кой-т...

Этот рассказ начинается там, где обычно заканчиваются другие гангстерские истории: я стал слишком беспечен иа удача отвернулась от меня. Дело было простым, но полиция уже поджидала меня. Результат? Пара лет размышлений в полной тишине... Стремительно изменился город. Имя, самое главное для человека моей профессии, забылось. ...х друзей не осталось и следа. Даже ... соседям! Что же теперь, все с са-...?! " Местный магнат, скупив ...нной электростанции, распо-...де как хозяин. Что-то стран-...з недрах его предприятия. Но ...олнует нашего героя. Пока... Сей-...редстоит многое вспомнить, мно-...ся, подыскать новых помощни-...ые связи и завести новые ...тором заговорит весь ... приходит конец. ...ого преступник ...ает... ...ько лет, когда ...остано... ...спокойно ... жизнь, ...его ге-... ...ь об ... был ...ось, ...дит ...рес ...ко ...и с ...ть но ...бок. ...тобы

ХРАНИТЕ ДЕНЬГИ В СБЕРЕГАТЕЛЬНЫХ КАССАХ!




Ну не красавцы ли? Обратите внимание, как блестят хромированные поверхности спидера.

геймер переходит на уровень сложности *Pro*. Играть здесь куда интереснее, чем на *Rookie*, к тому же чемпионам открываются две новых трассы. Нащупывать поле приходится уже вручную, и не только после столкновений, но и после вылетов на крутых поворотах. Нужно поставить байк параллельно поверхности трубы и щелкнуть по кнопочке Attach/Detach. В противном случае ты не сможешь развить скорость выше 50-60 км/ч — вне магнитного поля реактивный байк становится не быстрее трактора «Беларусь». Кстати, время от времени приходится самому отсоединяться от магнитной дорожки, чтобы поймать висящие в центре трубы бонусы — денежный приз или ускорение.

На уровне сложности *Ballistic* ситуация усугубляется. Резко умнеют конкуренты, обретая нечеловеческую верткость и скорость реакции. Зато твой байк «съезжает» с магнитного трека при каждой удобной возможности. Боишься уже не только столкновений, но и резких поворотов. Каждый второй соперник мнит себя Виктором Талалихиным и без зазрения совести таранит тебя в хвост и в гриву — как бы случайно, но от этого не легче. В общем, не стоит переходить на *Ballistic* раньше, чем заскучаешь на *Pro*.

На скоростях за 1000 км/ч текстуры стен как бы искажаются и начинают «уезжать» вперед. Очень забавный обман зрения.

Скорость за деньги

И без того нескучный геймплей разнообразит наличие магазина. Подзаработав денег на победах, можно заменить узлы и детали своего байка. Байк состоит из сиденья, двигателя, кулера (охлаждающая система) и передней панели. В магазине продается порядка десяти разновидностей каждого из этих узлов. По-разному комбинируя их, можно собрать байк, что называется, «под себя». Но однозначно лучшей модели не существует, поскольку у каждой детали есть как преимущества, так и недостатки. Скажем, мощный кулер много весит, и это замедляет байк, а у скоростного двигателя может быть слабый бустер.

Правда, цены в магазине бешеные — скажем, все приличные двигатели стоят больше ста тысяч; примерно такую сумму приносит победа в чемпионате. То есть, чтобы накомбинировать себе что-нибудь подходящее, придется стать победителем раз десять. А там, глядишь, уже и играть расхочется...

Также в магазине можно — совершенно бесплатно — сменить расцветку байка и скафандра. Предлагается масса вариантов; кроме того, любой желающий может нарисовать свою собственную и импортировать ее в игру.

Двигатель спидера можно сменить на более мощный — но приготовьтесь к тому, что и перегреваться он будет быстрее.

Вид из замкнутого пространства

Прорисовка стен тоннеля и нескольких мотоциклов не требует огромных системных ресурсов, поэтому дизайнеры не скупились на текстуры и полигоны. Модели спидеров выполнены блестяще. На хромированных корпусах играют блики от света ламп, а глаза обжигает бьющее из сопла синее пламя. Текстуры стен разнообразны (разработчики называют число в 1500 текстур) и богаты мелкими деталями. Сверхмощного железа не требуется — на моем Celeron-350/GeForce MX-400 64Mb в разрешении 800x600 игра, как говорится, летала.

Иногда встречаются участки трасс, где половина стены прозрачная или стен нет вообще, а труба превращается в открытый каркас из колец и перекладин. Тогда взору предстают «затрубные» пространства — город, джунгли или заснеженные горы. Вот как раз они выглядят весьма схематично. Видимо, так сделано для того, чтобы не падали FPS, когда игрок проносится мимо. Да и, откровенно говоря, на сверхзвуковой скорости вряд ли кого-нибудь заинтересуют виды природы. Поэтому черт с ними.

Композиторы из Grin написали для игры несколько отличных техно-треков. Была б моя воля — оформил бы ими наш компакт.

***

Невозможно играть в Ballistics пять или десять часов кряду. Устает мозг, истощаются синапсы, замедляются рефлексы. Погонял часок — и хочется отдохнуть. Хоть мы и русские, но к таким бешеным скоростям не привыкли. Жаль, что Гоголю не довелось покататься на спидере. Иначе, быть может, знаменитый хрестоматийный образ «птицы-тройки» выглядел бы совсем не так... ■



Определенно, самого скоростного пожирателя адреналина среди игр.

ДОЖДАЛИСЬ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%



THE MYSTERY OF THE DRUIDS

Пятнистая Рысявка
Rysiavka@hotmail.com

*Я б сырым питался мясом,
Я бы кровь живую пил,
Ощущая с каждым часом
Прибавленье новых сил.*
Игорь Иртеньев

ЖАНР: Квест

НЕОБХОДИМО: PII-233, 32Mb, 8Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PII-450, 64Mb, 16Mb 3D уск.

Издатель: Ndv Software Entertainment www.cdv.de
Разработчик: House of Tales Entertainment www.house-of-tales.com
Похожесть: Police Quest, Broken Sword 2
Сайт Игры: www.mysteryofthedruids.com

МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ
КОЛИЧЕСТВО CD: 3

Ахтунг, ахтунг! По ночному Лондону шляется банда оголодавших друидов. Встретившиеся с ними прохожие, не пережив такого счастья, пропадают бесследно, чтобы потом быть обнаруженными в лесистых местах английской столицы в виде кучки костей. За расследование таинственных убийств берется Скотланд-Ярд.

В ходе детективной работы понемногу приоткрывается истина. Корни страшных убийств уходят в далекое прошлое, когда тысячу лет назад друиды начали ритуал, погубивший большинство из них, но давший сверхъестественные силы пятерым *наследникам*, которые живы до сих пор. И теперь эти пятеро хотят довести ритуал до конца, чтобы открыть дорогу на Землю дьявольским силам и вместе с ними править миром. С каждым следующим убийством их могущество растет. В какой-то момент оказывается ясным, что друиды стали слишком сильны, и их уже не одолеть. Единственный выход — путешествие в прошлое, где мы попытаемся прервать цепочку роковых событий в самом начале.

Повесть о детективе с криминальными наклонностями

На первый взгляд игра кажется похожей на старый добрый Police Quest. Наш главный герой — детектив-неудачник Брент Халлиган из отдела расследования убийств Скотланд-Ярда. Брента недолюбливает начальник, к нему пренебрежительно относятся коллеги, а его кабинет похож на филиал лондонской свалки. Расследование загадочных убийств Бренту поручили лишь потому, что другой детектив — некий Лоури — прокололся: арестовал и посадил невиновного, которого к тому же зарезали в тюрьме. Начальство в ярости: отделу расследований теперь грозит дискредитация.


Портсмутская гавань — приятное местечко. Прекрасно анимирована рябь на воде. Правда, тени странноваты...


Демонстрация этого анатомического театра в начале действия должна отсечь слабонервный контингент.

Но это не значит, что сложившаяся ситуация заставит коллег протянуть нам руку помощи и поспособствовать расследованию. В Скотланд-Ярде, судя по всему, работают одни формалисты и хамы. Шеф наотрез отказывается предоставить нам доступ к компьютерной базе данных, не давая выполнить работу, которую сам же и поручил. Чтобы позаимствовать у Лоури обыкновенные ножницы, придется чуть ли не встать на уши, придумывая способ выманить его из комнаты. Зато потом в отместку мы сломаем его ножницы о забор!

Граждане Лондона тоже не страдают от избытка любви к детективам Скотланд-Ярда. Поэтому, чтобы облагодетельствовать в конце игры общество, Халлиган вынужден всю дорогу врать, воровать, спаивать нищих, устраивать подлоги и поджоги, взламывать машины. О подрыве средневекового склепа и разрушении исторического памятника я уже и не говорю!

Луч света в темном царстве беспредела — прекрасная девушка Мелани, антрополог по профессии. Она станет нашей спутницей, соратницей и даже более — вторым «я»: в игре есть эпизоды, когда вместо раздолбая Халлигана мы играем за Мелани. Интел-

лектуалка-антрополог будет крутить колесики микроскопов и ручки сейфов, читать умные книжки, а в одном эпизоде ей придется опуститься до кухонной стряпни. Но и тут она не уронит себя и вместо тривиального супчика сварганит отравляющее зелье!

Раскручивая историю, постепенно понимаешь, что аналогия с Police Quest или **Broken Sword 2** — далеко не исчерпывающая. MoD отличается от них, как **«Челюсти»** отличаются от **«Полицейской академии»**. Перед нами не просто детективный квест, а квест с элементами ужасов. И развалины зловещего замка Кармур, и друидовский артефакт «Амулет превращений», и средоточие силы во «Вратах миров» — здесь вовсе не бутафория.

Нервных просим не смотреть

Что такое скелет — знает каждый. Это наглядный экспонат анатомического театра или довольно слабенький монстр, встречающийся в любой RPG. Что такое живой человек — объяснять не надо. А вот как вам понравится разглядывать дергающегося на алтаре и испускающего предсмертные вопли человека, у которого рука и нога до самых костей очищены от мяса? Впечатление усиливает стоящая над страдальцем фигура с серпом в руке, продолжающая превращать несчастного в нарезку. А выбранная палитра цветов, в которой есть все оттенки гангренозной язвы, делает представление просто тошнотворным! В памяти всплывает незабвенный **Harvester**, от которого вполне здоровый человек мог повредиться в уме, наблюдая бесконечные сцены насилия.

По счастью, таких спектаклей в игре немного. Обычно мистическая подоплека ненавязчиво проявляется в виде висящей на стене страшноватенькой картины с самураем, держащим в руках чью-то оторванную ногу, или груды черепов, украшающей интерьер. Встречаются загадки с похоронной тематикой. Так, надгробный камень послужит ступкой для растирания соли, а пестиком станет обглоданная человеческая берцовая кость, которую Халлиган таскает в своем багаже.

Дедуктивный метод и выпивка

Пример характерного для игры обращения с квестовыми предметами дает зеленый шарф Джанет. Вот Халлиган находит у себя в ящике в кабинете шарф девушки. Свой первый порыв — вернуть его Джанет — детектив тут же отвергает. Вместо этого он сначала протирает шарфом захватанные грязными руками бутылки со спиртом, потом с его помощью ловит кошку, а напоследок оставляет шарф валяться на земле у забора.

Кстати, о выпивке. Этот паззл потряс мое воображение. Детективы Скотланд-Ярда, оказывается, понятия не имеют, что пить надо именно этиловый спирт, а не метанол или другую отраву. Поэтому при поисках пойла, позволяющего отправить в отключку уличного бомжа, Халлиган идет кружным путем.

По ходу дела придется посещать весьма живописные места – развалины замков, склепы, средневековые монастыри.



Вот что бывает, если копать слишком глубоко. Не зря говорят, что любопытство погубило кошку...

Делай раз: вышеупомянутым шарфом Джанет протираем бутылки с жидкостями на полке в лаборатории. Делай два: морочим лаборанту голову до тех пор, пока он, чтобы отвязаться, не наливает нам спирта, который мы тут же и выпиваем. Делай три: придя в себя и поднявшись с пола, бредем, пошатываясь, к знакомой полке с бутылями и посыпаем их порошком для отпечатков пальцев, чтобы определить, из какой именно емкости Крис наливал нам чудодейственный нектар. Вот что значит системное мышление! И это еще не самый сложный пример. Некоторые задачки, например, приготовление сонного зелья, показались мне рассчитанными на коллектив маящихся бездельем академиков...

Нелинейная диалоговая система немало усложняет раскручивание и без того запутанной сюжетной линии. Диалоги часто приходится «переговаривать» снова и снова. Иногда это бесполезно — как бы мы ни выпендривались по телефону перед незнакомой девушкой, она все равно повесит трубку. А иногда нужно в ходе длинного разговора выудить из собеседника определенную информацию, — например, имя капитана корабля или телефонный номер нашего недружелюбного коллеги, — без которой игра встанет намертво. Какая последовательность реплик даст нужный эффект — выяснить можно только опытным путем. На каждом шаге диалога можно выбрать одну из нескольких реплик. Сложность в том, что на следующем шаге часть «нереализованных» реплик может просто исчезнуть, и, если вы пропустили нужный вопрос, разговор придется вести заново.

Впрочем, пенять на сложности, созданные садизмом разработчиков, не стоит — детективные квесты по определению должны быть запутанными.

Прочие мелочи жизни

Интерфейс удобен, инвентори при необходимости мягко всплывает снизу, а все манипуляции осуществляются мышью.

Графика производит неоднозначное впечатление. По некоторым локациям приятно побродить, любуясь искусством художников, а некоторые (тот же Скотланд-Ярд) напоминают средненькие квесты пятилетней давности.

Встречаются забавные графические неувязочки. Некоторые из них можно даже назвать концептуальными. К примеру, авторы почему-то решили не показывать рук главного героя, и плывущая в воздухе телефонная трубка по первому разу выглядит странновато. Еще более потрясает визуальный эффект от действий Мелани при пополнении инвентори. Представляете, налить большую миску кипятка, чтобы потом засунуть ее себе в брюки! Бедная девушка...

Хотя можно считать это своеобразным юмором. Впрочем, по большей части шутки разработчиков понятны: например, можно положить голову на ксерокс и получить свой черно-белый портрет с скошенным набок носом. Попадается множество предметов, по поводу которых можно Халлиган выдает забавные комментарии типа: «Эта книга утверждает, что я могу бросить курить».

Звук неплохой и, что куда важнее, очень качественно озвучены многочисленные диалоги. А леденящие душу вопли съедаемых удались просто на славу!

На этой мажорной ноте и закончим. Вывод, надеюсь, ясен: если вы любите навороченные загадки и не боитесь крови — The Mystery of the Druids должен прийтись вам по вкусу. ■



Кровавые подробности превращают The Mystery of the Druids в этакую лису в курятнике среди традиционных квестов с их чистенькими эстетскими головоломками.

ДОЖДАЛИСЬ ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

Microsoft Flight Simulator 2000

Юрий Кузьмин
Ykuzmin@rambler.ru

ЖАНР: Авиасимулятор

НЕОБХОДИМО: PII-300, 64Mb, 8Mb 3D уск.
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-600, 128Mb, GeForce 2

Издатель: Microsoft www.microsoft.com
Разработчик: Microsoft www.microsoft.com
Похожесть: MSFS 2000, Flight Unlimited, Fly!
Сайт Игры: www.microsoft.com/games/PC/fs2002.asp

МУЛЬТИПЛЕЕР: Интернет. Лок. сеть
КОЛИЧЕСТВО CD: 1


Здания действительно трехмерные. Врезаться в них не стоит — разобьетесь.

Что такое Microsoft Flight Simulator — знают, наверное, все наши читатели. Это летный тренажер, который почему-то воспринимается (и продается) как игра. В нем нет воздушных боев, в нем не цепляют на грудь медали Конгресса и ордена Красной звезды. MSFS создан для полета и получения удовольствия именно от полета. Из похожих программ вспоминаются только Fly!, Fly! II и Flight Unlimited 2 и 3.


В движении все намного красивее. Но и так неплохо.

Кто более матери-истории ценен?

Версии MSFS появляются в среднем раз в два года. И было их немало: Combat Flight Simulator 1 и 2, MSFS 2000, MSFS 98, MSFS 95 и далее в глубь веков и тысячелетий до первой версии, созданной в 1987 году, — естественно, не Microsoft'ом, а забытой ныне компанией Sublogic.

Наверное, такой длинной историей объясняется то, что различия MSFS 2002 и юбилейного двухтысячника столь же непринципиальны, как и отличия Microsoft Office 2000 от Office XP. Разумеется, маркетологи и дилеры в ответ на такие слова начнут кидаться табуретками и читать двухчасовые лекции о «революционных прорывах»... Но невзирая на возможные ушибы и моральные травмы, заявляю, что основное отличие MSFS 2002 от MSFS 2000 и Combat Flight Simulator — количественное: в нем на 5 самолетов больше и на 2 уникальных здания меньше. Взорванные нью-йоркские небоскребы действительно убрали, теперь на их месте низкоэтажная застройка. Более того, выпущен патч для MSFS 2000, стирающий эти здания с лица Земли уже и в виртуальном мире.


Прямо перед вами музей «Метрополитен». По форме и содержанию он очень похож на Пушкинский, но раза в три больше. По каждому измерению... Вокруг — Центральный парк мирного города Нью-Йорка.

Из других отличий надо упомянуть следующие.

Использован движок от Combat Flight Simulator. Он побыстрее и землю отображает получше. Но ненамного.

Трехмерных зданий стало больше, но города все равно узнаются с немалым трудом.

Улучшился радиообмен и появились планы полетов.

Игра стала еще дружелюбнее, обучение великолепное, но, несмотря на это, замечаний тоже хватает.

На этом статью можно и закончить. А можно продолжить. И продолжать начнем с главного — с самолетов.

Двухмоторный джамбо

Было бы просто неприлично выпустить новую версию без новых самолетов. И они появились. Целых пять штук.

Самая интересная новинка — гидросамолет *Cessna 208 Caravan*. Видимо, его создали в ответ на появление летающей лодки во Flight Unlimited 3. Но характеристики поплавковой «Цессны» совсем не отличаются от сухопутной. А ведь поплавки делают машину намного более инертной! Более того, не изменился и процесс старта (хотя на волнах машину потряхивает), и при движении по воде очень хорошо работает колесный тормоз. Наверное, вода мелкая.

Среди остальных — три популярных в США легкомоторных машины (две «Цессны» и «Бич Барон») и джамбо — здоровенный *Boeing 747-400*. Вся экзотика — пилотажник *Extra 300*, антиквар-



Мы можем спать спокойно. Вот так выглядит в MSFS 2002 центр Москвы. Бедные террористы!

Так московский район Алтуфьево представляют в Ричмонде. Несколько зданий на горизонте и идиллическая сельская застройка.

ный *Sopwith Camel*, легкий вертолет *Bell 206* (гражданский вариант разведывательной *«Кайовы»*) и планер *Sczweizer 2* — перенесена из MSFS 2000.

Итак, 5 самолетов за два года. По 20 рабочих недель на каждый. Можно было бы и постараться, но уровень проработки моделей очень неровный. Например, для левого и правого моторов *Beech Baron 58* сделаны разные звуковые файлы! Если отказывает правый мотор — то остается звук слева. Это здорово, и летать на «Бароне» — одно удовольствие.

Но вот для *Boeing 747-400* просто используются звуки Boeing 737-400, хотя это машины совершенно разного класса, с двигателями разной тяги (на 747-400 стоят *4 Pratt & Whitney PW4056* по 25 т тяги, а у Boeing 737-400 — всего *2 CFM-56*, тягой каждый в 2,5 раза меньше!). И звук у них разный. Стыдно, господа, моторы «Боингам» недодавать. Авиакомпаниям сейчас и так нелегко приходится.

Та же история с самолетами *Beech King 350* (2 турбовинтовых двигателя *PWAC PT6A-60* по 1050 л.с.) и *DHC-8* (2 ТВД *PW120A* по 2000 л.с.). Вроде бы похоже, но я их в реале по звуку различу легко. Они разные. А в профессиональном (!) издании MSFS 2002 вместо звуков *Dash 8* стоит ссылка на *King Air*! И это притом, что самолетов в игре всего 16. И это при огромных бюджетных возможностях Microsoft. Вот так и возникает ощущение недоделанности игры.

Положение спасает то, что для новой игры подходят модели, сделанные в конструкторе MSFS для предыдущих версий. По крайней мере, замечательный «Ан-225» для MSFS загрузился без проблем. Ах, какое удовольствие лететь на этом шестимоторном гиганте над Красной площадью на высоте Спасской башни!

Конструктор (конечно, он есть и в MSFS 2002) действительно очень хорош. В нем задаются и параметры самолета (вес, размеры), и характеристики управляющих поверхностей. Общий вид, текстуры (окраска), приборная доска, звуки — и самолет готов. 3D модели создаются в пакете **gMax**, который входит в поставку игры (разработан компанией **Discreet**). Можно смоделировать любую историческую машину, а можно что-то совсем фантастическое.

Комфорт в небесах

Конечно, в начале статьи я несколько утрировал, говоря, что нововведений практически нет. Они есть, и полеты в результате становятся заметно приятнее.

В MSFS 2002 опять — видимо, в ответ на прогресс конкурентов — появился радиообмен с центрами управления воздушным движением (УВД). Нет, не спешите покупать микрофон, выбор реплик осуществляется мышкой или клавишами из списка на ИЛС — индикаторе на лобовом стекле. Не смейтесь, действительно возникает полупрозрачный экранчик с вариантами ответов диспетчеру. И это удобно — от полета не отвлекает, следить за обстановкой не мешает. Для хардкорных летунов есть и более продвинутый режим — без всяких экранчиков, с настоящей панелью радиостанции.

Из других новшеств надо отметить графический план полета. Теперь вы можете нарисовать свой маршрут на схеме, где помечены аэропорты, приводы и другие важные объекты. Схему можно распечатать, положить на колени и сверяться с ней в пути. Приятно.

После посадки компьютер проводит разбор полетов. Оценивается, насколько точно выдерживались режимы, не было ли аварийных ситуаций, каков расход топлива и многое другое. А начать освоение тренажера можно с просмотра небольшого фильма по основам полета. И все это не нудно, не навязчиво, но имеет большой смысл для тех, кто хочет позднее сесть за реальный штурвал. Или просто лучше понять, каково приходится пилоту.

Как и в прежних играх, имеется мультиплеер. Оказывается, вместе можно играть и без стрельбы. Групповой пилотаж, гонки, наконец, полеты на лучшее соответствие заданию обеспечивают уровень андреналина не хуже, чем в том же **Counter-Strike**.

С каждой новой версией MSFS моделирует все больше и больше аспектов деятельности летчика. Поэтому неудивительно, что флот США уже выбрал MSFS 2002 как стандартный тренажер для первоначального обучения полетам. Курсанты будут управлять виртуальным самолетом *T-34C Turbo Mentor*, а уж затем сядут за штурвал его реального аналога.

Вместе с тем отзывы о MSFS как о лучшем игровом симуляторе, как мне кажется, преувеличены. Например, во **Fly!** приборная обстановка кабин побогаче и ближе к реальности. Про **«ИЛ-2 Штурмовик»** с его абсолютной историческской достоверностью или **Flanker** с замечательной динамической моделью полета вообще промолчу. Пусть Microsoft утешается тем, что это игры другого класса.

Полет над гнездом кукушки

Движок от Combat Flight Simulator, несомненно, сделал игру красивее. Теперь панель приборов — это не навешенный на экран прямоугольник, из-под которого иногда предательски проглядывает первозданная чернота монитора, а действительно трехмерная изогнутая панель. Брызги из-под поплавков при взлете и посадке, инверсионные следы при полетах на большой высоте, огоньки на земле в ночной тьме — всем этим можно любоваться часами.

Конечно, красота требует жертв. Игра, как и обещают разработчики, действительно идет на компьютере с 64Mb RAM и 8Mb видеопамяти. Но чтобы не было «рывков и подтягиваний», нужно как минимум 128 «метров» оперативки и GeForce 2 хотя бы с 32Mb. Да и процессор желательно не ниже, чем 500-600 MHz.

Вместе с тем вид земли с большой высоты удивляет. Это не похоже

Создание своих моделей в конструкторе самолетов, несмотря на все его удобство, занимает приличное время. Поэтому, если лень или просто некогда, — возьмите готовый самолет в Интернете, благо предложений хватает. Одна из лучших коллекций расположена по адресу ***http://www.aircrafts.cz***; на этом сайте, в частности, есть и *Ан-225 «Мрiя»*, и *Ан-124 «Руслан»*.

Большую часть самолетов можно скачать бесплатно, но если у вас случайно завалялись лишние доллары, подумайте о приобретении дополнительных сценариев и наборов самолетов от специализированных компаний. Например, компания **Aerosoft** (***www.aerosoft.com***) предлагает такие адд-оны по цене от 25 до 40 долларов.

На сайте ***www.flightsim.com*** находится, пожалуй, наиболее представительный форум по авиасимуляторам, в том числе и по MSFS 2002.

Наконец, на сайте ***www.airwar.ru*** можно не только узнать характеристики всех имеющихся в игре машин, но и почитать настоящие руководства по летной эксплуатации (РЛЭ). В РЛЭ описаны скорости и углы атаки на разных режимах, рекомендуемые положения управляющих поверхностей, управление двигателем и многое другое. Правда, часть РЛЭ — на английском. Учите языки, дамы и господа!



Кто-то явно схалтурил. Ну где вы видели ручной тормоз у гидроплана?! (Красная надпись гласит: «нажмите клавишу «.», чтобы отпустить стояночные тормоза»).

не только на спутниковые снимки, но вообще ни на что. Москва с воздуха больше всего напоминает картофельное поле в разгар уборочной страды. Непонятные, истоптанные полосы, и никакого следа хорошо узнаваемой радиальной структуры. Картинку не привожу, потому что она совершенно невнятная. Ну что же, подождем MSFS 2004.

О бедном Билл Гейтсе замолвите слово...

И напоследок ложка дегтя. Сложилось так, что мы судим Microsoft куда строже, чем других разработчиков программного обеспечения. И, наверное, за дело: если уж вы декларируете, что вкладываете по три миллиарда долларов в разработку каждый год, то сделайте нам красиво. А до этого еще ох как далеко.

В игре действительно 21 тысяча аэродромов. Но города смоделированы достаточно условно. Посмотрите, как выглядит Москва, — в ней присутствуют только два узнаваемых объекта. Кремль и (с трудом) излучина Москва-реки. Да и других зданий в городе — раз два и обчелся. А теперь вспомните, как выглядит Берлин в «Штурмовике». Почувствовали разницу?

Забавно, но в игре есть аэродром Чкаловская (это военный аэродром около Монино, на нем стоит дивизия военно-транспортной авиации, но с начала 90-х годов он активно используется для перевозок коммерческих грузов), а вот гражданский аэропорт Быково отсутствует. Нет и огромной, шестикилометровой полосы летно-испытательного института в Жуковском. Поэтому слухи насчет «охвата всей Земли» несколько преувеличены.

Упрощенно изображены не только Европа, но и Штаты. Так случилось, что я хорошо знаю штат Алабама и у меня есть карты и снимки местности. Не похоже! Река Теннесси и южные отроги Аппалачей узнаются с большим трудом. Небольшие, но пригодные для самолетов «Бич» и «Цессна» летные поля не отражены совсем. Пусть террористы и дальше по таким картам учатся. Главное — обычные аэронавигационные им в руки не давать.

Азимуты ВПП аэродромов в основном правильные, но направления взлета выбираются случайно. При полете из Шереметьево вас по умолчанию развернут носом на восток, хотя взлет там при нормальных погодных условиях производится с востока на запад.

Как видите, придраться в новой версии игры есть к чему. Но все мои замечания действительно можно отнести к придиркам: мало, недоделано, неточно. Сильных дефектов найти не удалось. А если в обзоре приходится придираться — значит, игра хорошая. Так что летайте самолетами Microsoft! ■





Championship MANAGER QUIZ

Darkmaster
Dark_Master@rambler.ru

ЖАНР: Футбольный менеджер

НЕОБХОДИМО: P-200, 32 Mb
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PII-400, 128 Mb

Издатель: Eidos Interactive www.eidos.com
Разработчик: Sports Interactive www.sigames.com
Похожесть: Серия СМ и прочие футбольные менеджеры
Сайт игры: http://community.sigames.com

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть
КОЛИЧЕСТВО CD

Вышел новый Championship Manager — и тысячи геймеров по всему миру восславили великий Sports Interactive, ибо нет менеджера лучше, чем CM, и Оливер и Пол Колльеры — творцы его. И вот ведь парадокс: в игре любого другого жанра такое продолжение, на первый взгляд напоминающее большой патч, было бы забито ногами и похоронено за оградой кладбища самых отстойных игр. Но новый CM, список нововведений которого легко умещается на половине экрана, из года в год занимает неприлично высокие для подобных игр места в интернетовском «Топ-100» и пользуется устойчивой популярностью. В чем причина? Читайте дальше, и откроется вам истина.

Настоящая любовь — это на всю жизнь

Я уже не помню точно, с какого именно СМ'а началась моя любовь к этой серии, да это и неважно. Важно то, что, поиграв пару часов, я понял — вот оно, то самое, давно ожидаемое еще со спектрумовских времен, в которые и сформировалась моя крепкая привязанность к подобным играм. Но пора уже перестать восторгаться и рассказать вам об игре и о жанре футбольных менеджеров в целом. Все настоящие фанаты СМ'а могут смело переходить к последней части статьи, где я кратко перечислю все новшества, а мы с вами продолжим.

В любом футбольном менеджере вам позволено совершать всевозможные действия, направленные на создание боеспособной команды, как то: покупать, продавать, обменивать игроков, тренировать их, определять состав на игру и т.д. А вот относительно способов зарабатывания денег име-



Параметры игрока. Впечатляет?

ются различия: скажем, в известной серии **F.A. Premier League Football Manager** от **EA Sports** нас самым бесцеремонным образом превращают из творца (команды) в продавца (маек, шарфов, хот-догов и прочего). СМ позволяет сконцентрироваться на тренерской деятельности, не размениваясь на коммерцию. Конечно, мы можем непосредственно влиять на финансовое положение клуба, продавая и покупая игроков, например. Но в основном наша деятельность косвенно затрагивает благосостояние родной команды: улучшились результаты — зритель пошел на стадион, чаще стали показывать по ТВ — тоже денежка в клубный бюджет. Так что без экономики никуда, все-таки играем в менеджер.

Чтобы создать команду-мечту, мало хорошего тренера и хороших денег, надо правильно эти деньги вложить — в игроков и в обслуживающий персонал (скаутов, тренеров, врачей). Сделать правильный выбор непросто: в СМ каждый игрок характеризуется 31 параметром, что на порядок больше, чем в любой другой игре жанра. Одно только их изучение может занять значительное время. Кроме параметров, которые с течением времени меняются — от травм или при старении игроков, — есть такие нюансы, как моральное и физическое состояние. Мораль зависит от целого ряда факторов — к примеру, от того, как игрок сыграл в прошлых матчах, или от того, доволен ли он своим положением в команде.

Допустим, вам удалось собрать команду звезд. Что, опять-таки, представляет значительные затруднения даже при неограниченном бюджете, так как некоторые игроки могут просто отказаться переходить к вам, а некоторых ни за какие деньги не отпустят их клубы. Но если вы думаете, что теперь вам можно почивать на лаврах, а ваши подопечные будут крушить одного противника за другим, то вы глубоко ошибаетесь. Звездам тренировки нужны не меньше, чем средним футболистам. Можете создать каждому игроку индивидуальный график, можете тренировать всех в общей группе. Неоценимую помощь окажет тренерский штаб — если вы, конечно, не поскупились нанять достойных профессионалов. Обратите особое внимание на то, чтобы среди тренеров были спецы по тренировке вратарей и занятиям с молодежью. У всех хороших команд есть молодежный состав — если уделять ему достаточно времени, можно вырастить парочку игроков основы.

Все события матча выводятся на экран в текстовом виде. Посмотрите на скрины, чтобы получить более точное представление. Есть менеджеры, в которых матч демонстрируется, но не могу сказать, что они от этого сильно выигрывают. Зато в СМ после каждого матча можно посмотреть детальнейшую статистику — по-моему, это гораздо важнее для вдумчивого игрока. Перед игрой вы определяете тактическое построение команды, даете краткие инструкции (скажем, играть от обороны, жестко прессинговать и пытаться подловить противника на контратаках), можно также дать задание на игру каждому игроку в отдельности. По ходу матча можно проводить замены и менять тактику. После матча есть возможность пожаловаться на судью, если вас не устроила его работа.

Если команда играет хорошо — окажетесь на коне. Болельщики будут славить ваше имя, а руководство — рассыпаться в комплиментах. Но Фортуна переменчива. Стоит вам попасть в полосу неудач, как нависнет угроза увольнения, в том числе и под давлением болельщиков. Впрочем, с увольнением ваша карьера не заканчивается — вы можете предложить свои услуги командам, оставшимся без тренера. Только не ждите, что вас примут с распростертыми объятиями в лучших клубах страны, а вот аутсайдеры будут вам рады.

Все ваши усилия не увенчались успехом? Руководство клуба не приняло ваших аргументов и выставило вас за дверь? Остается только одно — запустить редактор и немножко подредактировать все, что душа пожелает. Терзаемые творческими страданиями геймеры могут создавать своих игроков, свои чемпионаты, кубки и прочее.

Атмосфера большого футбола окутывает вас, и нет игроку лучшей награды, чем выиграть Лигу Чемпионов с любимой командой. Это не менее приятно, чем спасти мир или сотню раз фрагануть друга.



Так в СМ отображается матч.

Немного цифр

Чтоб вы оценили масштаб творения Sports Interactive, приведу некоторые цифры. В игре 26 лиг (среди них есть и российская), более 100 тысяч игроков и обслуживающего персонала, по каждому из них присутствуют реальные, детализированные данные. В игре есть все существующие чемпионаты, кубки, турниры и сборные — первые и молодежные. Кстати, если желаете, можете возглавить одну из них. А еще, не выходя из игры, вы можете ознакомиться с историей футбола. В общем, постарались ребята на славу.

Для тех, кто понимает

Я до последнего тянул с рассказом о том, как все это выглядит. Вся графика СМ — это огромное количество высококачественных (во всех смыслах) фотографий, использующихся в качестве бэкграундов для текста. Такой своеобразный внешний вид легко может оттолкнуть неподготовленного игрока — но не доверяйте первому впечатлению, поиграйте подольше, и вы увлечетесь.

Звук в СМ есть. Правда, я его сразу отключаю, потому как не нужен он абсолютно. Поставьте лучше любимую музыку и получайте удовольствие.

Интерфейс СМ — это просто песня. Пример для всех, кто делает бестолковые навороченные менюшки, в которых так легко запутаться. В общем, образцово-показательный интерфейс.

Что нового

Кратко о том, что нового принес с собой СМ 01/02. Составы команд приведены в соответствие с сегодняшними реалиями. Введены новые трансферные правила (любители футбола уже поняли, о чем речь). Улучшен редактор. Возросло количество фраз, используемых в новостях и во время матча, что хорошо работает на создание атмосферы. Появилась возможность вести менеджерские записки по каждому игроку. И самое главное — очень удобная возможность сравнить двух выбранных игроков на одном экране. Ура, я не буду больше изводить на это горы бумаги. Возможно, что список неполон — но все желающие могут сами его дополнить.

О рейтингах

Эх, очень хотелось поставить общую десятку, ведь Championship Manager на голову выше всех прочих представителей славного племени футбольных менеджеров. Но удержался — идеал недостижим, хотя СМ и подошел к нему вплотную. ■



Великолепной игры, которая хоть и принадлежит к непопулярному жанру, но не становится от этого менее великолепной.

ДОЖДАЛИСЬ ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%




Darkmaster
Dark_Master@rambler.ru



ЖАНР: Симулятор футбола

НЕОБХОДИМО: PII-300, 64Mb, 8Mb 3D уск.

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-600, 128 Mb, 16Mb 3D уск.

Издатель: EA Sports / SoftClub — www.ea.com

Разработчик: EA Sports — www.ea.com

Похожесть: Серия FIFA

Сайт Игры: www.fifa2002.ea.com

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

КОЛИЧЕСТВО CD: 1

Неправильный подкат.

Уже несколько лет при знакомстве с очередной игрой из серии FIFA меня охватывает чувство, известное как «дежа вю». Память услужливо подсовывает картинки годичной давности, предлагая сыграть в игру «найдите 10 отличий» – в которой я позорно проигрываю. Все это, конечно, весьма печально, но раньше мне хотя бы не приходилось описывать очередную «Фифу», разве что друзьям. Им, впрочем, рассказать про новый футбол было совсем нетрудно, на помощь приходили жесты и идиоматические выражения – средства, которых я напрочь лишен на страницах журнала. Пора, однако, переходить к делу.

Они сделали это!

Слава тебе, великий бог геймеров! Творцы из EA Sports услышали наши молитвы и предоставили возможность переназначать управление. Нужно ли еще что-то говорить? Все любители виртуального футбола рыдают от счастья и шлют в Канаду деньги и ценные подарки.

Но, как ни странно, эти святые люди не ограничились единственным новшеством. Они весьма заметно изменили лицо игры, которая теперь выглядит очень даже мило и пригоже. Во всяком случае, отличия от прошлогоднего футбола видны невооруженным глазом. Игра на экране монитора все больше походит на телевизионную трансляцию и, вероятно, недалек тот день, когда мы окончательно перестанем замечать отличия. Особенно изменились модели футболистов — проработаны на славу. А вот в лицах, хотя и похожих на «реальные», фотографической точности нет. Музыка в стиле предыдущих игр серии — достаточно приятная, создает отличный фон, самостоятельной ценности не представляет. Ну, для меня, по крайней мере. Звук на высоком, как обычно, уровне. Комментатор неплох, хотя и излишне лаконичен. Интерфейс привычен, как родной диван. Предчувствую, что через несколько лет преданные поклонники смогут перемещаться по менюшкам FIFA с закрытыми глазами.

Кроме этого, замечены следующие нововведения. Появилась возможность давать пас на ход. Если видите на газоне стрелку, соответствующую цвету команды, срочно отдайте пас — ваш одноклубник рванет туда, как заяц от собаки, и, весьма вероятно, выйдет один на один с вратарем. Да и вообще, игра в пас в целом улучшилась.

Судьи стали строже, начав даже грубить. К середине первого тайма в моей команде осталось девять человек. Наверное, в EA Sports решили провести в виртуальную жизнь принцип «Fair Play». Правильное начинание.

Присутствует новый режим игры — FIFA World Cup Qualification. Причем придется проводить свою сборную через квалификационные игры. Попробуйте пробиться на мировое первенство со сборной Гондураса. В случае успеха получите несказанное удовольствие.

Ну что еще? Российского чемпионата — нет. Впрочем, для тех, кто обладает доступом в Интернет, это не проблема. Найти в сети патч, в котором какой-нибудь норвежский чемпионат умелыми руками превращен в родное первенство, — пара пустяков.

Кто ищет, тот всегда найдет

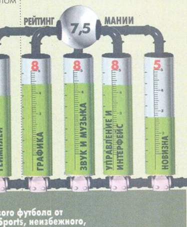
Судите сами, дорогие читатели, удалось ли мне в этой статье найти десять отличий FIFA 2002 от FIFA 2001. Игра у EA Sports получилась неплохая, но без изюминки. Все на достойном уровне, все чуть лучше, чем раньше, — но не выходит у создателей виртуального футбола шедевр, подобный двум последним NHL'ам. А может быть, дело в том, что я больше люблю хоккей? ■

INSTANT REPLAY — Free Cam

Вы не поверите, но мяч сейчас влетит в ворота.



Это — гол.



ДОЖДАЛИСЬ ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru

Сначала были АЛЛОДЫ. Потом — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.



Новый проект 2001 г. NIVAL Interactive

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ



ТЫ НУЖЕН МНЕ! ТЫ НУЖЕН КРАСНОЙ АРМИИ

ЗАПИШИСЬ СЕЙЧАС НА WWW.ETHERLORDS.COM

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противоборстве за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.





games.1c.ru

www.etherlords.com www.nival.com

НОВОСТИ

Quake III Arena

www.planetquake.com/countdownq3

Недавно вышел в свет крайне извращенный мод под названием Countdown Q3. В нем вы стартуете с количеством фрагов, равным фраглимиту — скажем, с 50. За каждое убийство противника вы получаете минус один фраг, после того как противник превратил вас в кровавые ошметки, вам один фраг добавят, ну а за каждый суицид вы будете щедро одарены аж двумя фрагами. Цель игры, как вы уже, наверное, поняли, — "достичь" нуля фрагов. Но не все так просто. На старте вы укомплектованы всеми видами оружия, кроме BFG, но стоит набрать определенное количество фрагов, и вас лишат "рельсы". Продолжаете рулить на уровне? Отлично, значит, обойдетесь и без "рокета". Ну и так далее. Не могу не сказать о том, что последний фраг вам придется набрать с помощью "перчатки". При таком раскладе закончить игру чертовски сложно — но ведь кутрикеры трудностей не боятся, так?



Уже без рельсы и рокета

✖✖✖

www.planetquake.com/q3pball

Любите пейнтбол, но никогда не хватает на него времени? Вам на помощь придет соответствующий мод под Q3. Вместо того, чтобы убивать своих виртуальных противников, раскрасьте их в разные цвета. Если вас привлекла эта задумка, то, надеюсь, вес мода в 63 Мб вас не остановит.

✖✖✖

www.planetquake.com/quake_the_wall

Известнейший сайт Quake The Wall в очередной раз пополнил свою коллекцию обоев. Теперь в ней насчитывается более 500 экземпляров. Только очень привередливый квакер не найдет ничего подходящего для украшения своего рабочего стола.

✖✖✖

www.threewave.com

Один из самых ожидаемых модов, Threewave CTF, наконец-то осчастливил нас своим появлением. Пять видов игры: помимо новых версий дефматча и тимплея — стандартный CTF, классический CTF (с крюком и рунами) и некий закос под Counter-Strike под названием CaptureStrike. Отзывы самые восторженные, но вот только вес — 123 Мб...

✖✖✖

www.3dpg.com/d2f/download.htm

Мод, соединяющий скорость Doom и мощь Quake 3, ждет вас по вышеуказанному адресу. Обязательно попробуйте DOOMed2Frag — ведь классика не стареет.

✖✖✖

http://nem3d.net/q3plug/

Q3Plug — заплатка для броузеров, которая позволяет отслеживать кваковские серверы, — доросла до версии 1.2. Теперь программа успешно работает с Internet Explorer 5.5 SP2 и Internet Explorer 6. Также добавлена поддержка Tribes, Tribes 2, Quakeworld и грядущего Return To Castle Wolfenstein.



Superheroes III

www.planetquake.com/super3/

Вам нравятся супергерои? А в Quake 3 играть любите? Тогда скорее берите с нашего компакта мод Superheroes III и наслаждайтесь. Только прочтите до конца этот обзор, а то получится, что я зря старался.

Супергерои пришли в мир Квейка давно, еще во времена незабвенного Ку1. Главная особенность мода с тех пор не изменилась: перед началом дефматча каждый игрок выбирает себе три суперспособности (активную, пассивную и специальную). Список вариантов для каждой очень впечатляет. Среди активных способностей — в основном различные дополнительные виды оружия: файерболл, замораживающая граната, крик баньши и много всего другого, не менее убойного. Пассивные способности представлены невидимостью, регенерацией (как здоровья, так и брони), возможностью летать и прочими не менее приятными особенностями. Специальные навыки — они и есть специальные. Где вы еще такое увидите? Например, *Berserker's Rage*: стоит вашему здоровью понизиться до 20%, как вы тут же обретаете 100/100 и немного ослабленный "квад". Теперь-то враги пожалеют о каждой выпущенной ракете!

Комбинаций суперспособностей, как вы понимаете, очень много, и в этом состоит основная прелесть Superheroes. Еще есть такая вещь, как *Explosive Armor*: наберитесь терпения и дождитесь, пока медленно ползущая полоска энергии внизу экрана заполнит все отведенное ей место, а потом нажмите назначенную клавишу и насладитесь морем огня, заливающего все вокруг. Один или даже несколько халявных фрагов вам обеспечены.



Куда уж ботам до супергероев!

Играть лучше с людьми, так как боты обычно выбирают какую-нибудь ерунду и уничтожаются без особых проблем. Но иногда у электронных болванов случайно складываются просто непробиваемые комбинации.

С модом поставляется несколько карт, но мне они показались не слишком удачными. Зато старые добрые из стандартного набора Ку3 заиграют новыми красками, когда на них придут супергерои.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤



Mine

http://perso.infonie.fr/crokx

Идея мутатора Mine — сосредоточить внимание игроков на движении по карте, расставив по ней мины. Звучит просто, а играется — достаточно тяжело. Мины, число которых регулируется, бывают четырех видов: обычные — взрываются, как ракета; *Bio* — детонируют, как шарик от *BioRifle*; *Shock* — альтернативный огонь *ASMD*; и *War* — взрыв *Redeemer*'а. Расставляются они по карте в соответствии с хитрым алгоритмом — наиболее часто посещаемые места, а также разнообразные рулезы оказываются заминированными особенно щедро. Динамики в игровой процесс мутатор не привносит, зато заставляет игроков быть более "тактичными". В мясной заварушке можно легко набрать "минусов", просто невнимательно отступив. В дуэлях, кроме того, можно потерять превосходство в здоро-



вье/броне и выдать свое местоположение. К счастью для играющих, мины противно пищат, поэтому ориентироваться можно не только визуально, но и на слух.

Мутатор подходит для игроков, тренирующих концентрацию. После пары часов беготни по минному полю это чувство здорово обостряется, даже мельчайшие детали не ускользают от внимания, а у противника не остается никаких шансов укрыться в каком-нибудь темном углу.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

Samurai Weapons Pack

http://modsquad.online.fr/mods/SamuraiV10.zip

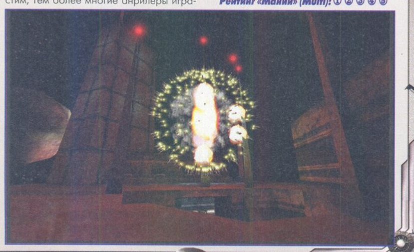
Новые виды оружия для UT — не редкость, этого добра на фанатских сайтах — вагон и тяжело груженая фура. Обычно они представляют собой наборы реально существующих видов оружия или же являются плодом воспаленного воображения автора. Рассматриваемый мод Samurai Weapons Pack принадлежит к последней категории.

Графически новые пушки — это незначительно измененные модели из Unreal/UT. Автор сильно торопился осчастливить публику, поэтому на создание своих моделей времени не хватило. Учитывая клятвенное обещание в ближайшем будущем все исправить — простим, тем более многие анрилеры играют со "скрытым" оружием. Начинка же старых добрых флэков изменилась до неузнаваемости. Основной упор сделан на взрывы — почти все пушки так или иначе стремятся не просто убить, но разорвать вражину на мелкие клочки. Эффекты от стрельбы первое время заставляют смотреть на них широко открыв рот, забывая о спасительном стрейфе. Чего стоят капли из *BioRifle*, усеивающие половину уровня после одного нажатия на курок! Верх совершенства — альтернативный режим *Slayer*'а: одна ракета, после взрыва разлетающаяся на множество таких же. Несмотря на подобную "взрывоопасность", оружие неплохо сбалансировано, и явных фаворитов не наблюдается. Единственное, что мне непонятно, — зачем в *Redeemer* запихнули 20(!) зарядов.

К недостаткам мода в первую очередь относится тупой AI ботов. Компьютерные оппоненты используют пушки так же, как и в обычном UT, что просто нелогично. Кроме того, вся эта петушиная красота — взрывы и прочие эффекты — здорово тормозит даже и на неслабой "тачке". Зато счастливым обладателям полуторагигагерцовых Athlon'ов будет чем загрузить новомодное железо.

Рейтинг «Мании» (Single): ① ② ③ ④ ⑤

Рейтинг «Мании» (Multi): ① ② ③ ④ ⑤



www.planetquake.com/bkp/jbpow/

После нескольких месяцев напряженной работы закончен новый сборник карт для известного мода Jailbreak: Prisoners of War. В релиз вошло 18 карт, среди которых присутствуют как новые творения, так и уже знакомые карты из Jailbreak и Prisoners of War. Кстати, создатели мода анонсировали Prisoners of War под Return to Castle Wolfenstein.

✖ ✖ ✖

http://gmax.digitalarenas.com/

Все, кого обрадовала опубликованная в "Игромании" №11 новость о бесплатной 3D Studio Max по прозвищу gmax, могут продолжать радоваться. По адресу, указанному над этой новостью, открыт сайт поддержки gmax. Кое-что полезное можно найти уже сейчас, да и пополнения не заставят себя долго ждать.

✖ ✖ ✖

www.planetquake.com/defrag

Мод DeFRaG, упомянутый в №9 "Мании", пополнился новыми картами и новыми демками. Напомню, что данный мод предназначен не для развлечения, а для улучшения вашего уровня игры. И хотя мои впечатления от этого мода не особо радужные, несколько реально полезных упражнений там все же есть. Если вы пока еще не слишком сильны в нелегком деле фрагования — сходите по ссылке.

Unreal Tournament

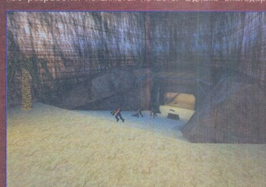
http://nalicity.beyondunreal.com

Сайт Nalicity — основной источник пользовательских карт для UT — по неразглашаемым причинам сменил хостера, переметнувшись из-под крыла PlanetUnreal на портал BeyondUnreal. Переезд притормозил работу сайта, но сейчас все постепенно возвращается на круги своя. Всем коллекционерам и регулярным посетителям ресурса — обновить закладки.

✖ ✖ ✖

http://planetunreal.com/mapped/

После ухода Nalicity с PlanetUnreal их коллегам, и, по совместительству, конкурентам с сайта Mapped жить стало немного легче. В этот раз они представляют замечательную Assault-карту — Operation Desertstorm. Вообще, мэп-дизайнеры не очень-то жалуют этот режим, и качественные разработки появляются нечасто. Однако благодаря



стараниям Grzegorz Kubicki любителям "штурма" будет чем занять вечерок-другой — уровень получился достойный.

✖ ✖ ✖

http://planetunreal.com/prefablab/

Ресурс Prefab Lab — склад полезных объектов (*"префабов"*) для внедрения в разрабатываемые карты — при поддержке владельца всех Planet-что-то, компании GameSpy 3D, объявил о начале конкурса на лучший пользовательский "префаб". Лучшее творение будет использовано в Unreal 2, а его автор получит $300. Приниматься работы, судя по всему, будут еще долго: окончательный срок сдачи протянется чуть ли не до самого релиза выхода Unreal 2.



www.planetunreal.com/spooger/

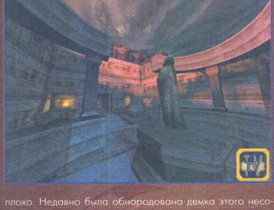
Spooger, известный разработчик карт под "реалистичные" моды (Infiltration, Strike Force, SAS), выпустил свое новое творение — Skeet/Pigeon Shoot. На этой... хм... арене мы займемся традиционным Олимпийским видом спорта — стрельбой по тарелкам. Из автомата с подствольным гранатометом — Mp5. Те, кто даже с помощью этого отцовского инструмента не смогут выбить тарелочку, смогут отыграться на расставленных вокруг бутылках и баночках Pepsi.



✖ ✖ ✖

www.planetunreal.com/teamvortex/

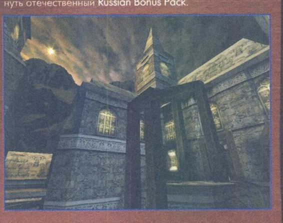
Дела у команды Team Vortex, усиленно работающей над сингл-модификацией Operation Na-Pali, явно идут неплохо. Недавно была обнародована демка этого несомненного хита. По заверению DavidM, ведущего дизайнера, карты закончены более чем на 80%.

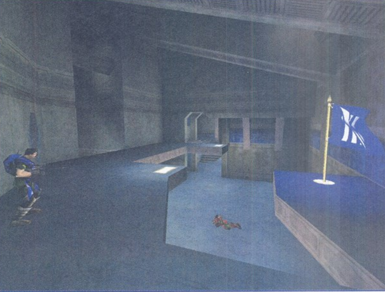


✖ ✖ ✖

http://planetunreal.com/goldabar/

Признанные мастера левел-дизайна Desperado, Stu, Lord Heisher, Goldabar, Akuma и Shag встали за единое правое дело — создание совместного мэп-пака. На странице GoldabarDesign постепенно появляются скриншоты настоящих шедевров, по мере изготовления включаемых в этот будущий musthave. Ребята явно решили переплюнуть отечественный Russian Bonus Pack.





Flag Damage

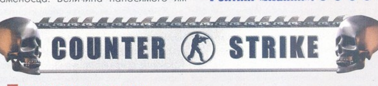
http://perso.infonie.fr/crokx

Люди, игравшие в Team Fortress и CTF, прекрасно знают, что самое сложное в бою — не захват флага, а его транспортировка на родную базу. Как правило, при хорошей игре равных команд храбрец, умудрившийся пробраться на вражескую базу, теряет хит-пойнты со спринтерской скоростью. А схватив и прижав к груди драгоценное знамя, игроки часто еще и теряют трезвость мышления — в голове крутится единственная мысль: БЕЖАТЬ!!! Обычно после этого они становятся для противника легкой добычей. Мутатор Flag Damage призван немного изменить существующее положение вещей.

Как можно догадаться из названия, мутатор увеличивает огневую мощь игрока-знаменосца. Величина наносимого им урона выставляется в меню в пределах от 0 до 400%, т.е. при крайнем положении ползунка урон увеличивается в четыре раза, и одна (!) пуля из *Enforcer*'а в голову сносит свеженького бойца. Естественно, с психологической точки зрения это также дает нехилое преимущество, упрощая атаку и заставляя защитников флага скакать вдвое резвее. Очень забавно выглядит смертельная битва двух знаменосцев противоположных команд, сошедшихся лицом к лицу.

Хочется похвалить общую "прозрачность" мутатора — после установки одного параметра в меню о нем можно забыть: никаких эффектов или напоминаний, все по-военному просто. Flag Damage — абсолютный musthave для любого игрока в CTF.

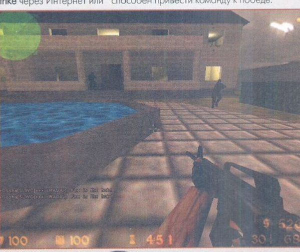
Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

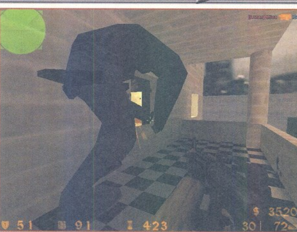


Лидер команды в Counter-Strike

...Или почему стаду нужен пастух

Играя в Counter-Strike через Интернет или в очередном клубе, мы наблюдаем внутрикомандную борьбу за фраги. Вместо того, чтобы действовать слаженно, игроки думают лишь о том, как бы урвать себе побольше очков. Конечно, случается, что кто-то из проигрывающей команды выдаст простую и гениальную идею, и тогда игра примет совершенно иной оборот. Но это бывает эпизодически — тогда как для хорошей игры непременно нужен человек, указания которого становились бы законом для всей команды. Лидер или координатор — называйте как угодно. Словом, это должен быть тот, кто способен привести команду к победе.





с тем или иным видом оружия;

— места, где концентрирует свои силы враг;

— как лучше атаковать врага: куда засылать коллег по команде, на какие "должности" их назначать — снайпер, кемпер, заходящий с тыла, сапер, крушитель и т.п.

Если вы знаете все это — вы готовы к тактическому планированию.

Эй, вы, трое — оба ко мне!

В настоящее время понятия "лидер" и "лидерство" для большинства геймеров имеют весьма размытое значение. В обязанности человека, который якобы берет на себя командование над другими игроками, входят лишь некоторые общие указания в начале игры, вроде "Go, go, go" или "Cover me", причем неясно, кому конкретно они адресованы. Как следствие, никто из услышавших эти выкрики не воспринимает их всерьез. Псевдолидер может вообще удалиться от всей группы и побежать черт знает куда. Также не будет удивительно, если через пару минут его прикончат враги. Само собой, ни о какой тактике в этом случае даже не идет речь, поскольку каждый игрок действует по своему усмотрению и не считаясь с другими.

Мы все глядим в Наполеоны

Чтобы покончить со всем этим бардаком, достаточно одного-единственного игрока — того, кто возьмет на себя командование. Конечно, далеко не любой человек сможет быть лидером команды.

Во-первых, чтобы стать лидером команды в CS, надо вообще быть лидером по жизни. Необходимо уметь доносить до других информацию так, чтобы ее воспринимали. И, конечно же, надо быть хорошим тактиком — то есть уметь работать головой. Плюс необходима команда, которая беспрекословно выполняет все ваши указания.

Во-вторых, настоящий предводитель команды должен показывать пример своим подопечным. Разработав какой-то план и распределив роли, он должен четко выполнять те действия, которые предназначил для себя. Если сам лидер нарушает план, у игроков возникнет сильное искушение последовать его примеру.

В-третьих, лидер не должен никогда ни на кого и ни на что жаловаться, если не идет игра, а просто сосредоточиться, успокоиться и продолжать координировать действия команды. Однако, чтобы делать это грамотно, нужно идеально знать карту, а также следующие нюансы:

— оружие: какие есть пушки, как они стреляют, какова их стоимость, кто из игроков команды лучше всего управляется

Fu... 'em up, boys!

Рассказывать о сложных стратегиях с примерами для конкретных карт смысла нет, так как осуществлять в деталях все хитроумные идеи почти нереально. Актуальны будут только общие принципы, а все детали командир и игроки должны решать на месте.

Если рассмотреть подробно все карты, видно, что большинство из них имеют одну и ту же структуру — но на разных картах эта самая структура, так сказать, подается под разными соусами. Например, если изучить структуру de_dust и cs_militia (казалось бы, совершенно разные карты!), то можно увидеть, что они чертовски похожи. Вы скажете, что автор совершенно слепой, но присмотритесь к картам! У нападающей стороны есть два пути — прямо до вражеской территории и обходной. Разница лишь в том, что на de_dust раздваивается главный проход, а на cs_militia — обходной путь. То есть для многих карт обобщенная тактика будет весьма и весьма схожа.

Рассмотрим обороняющуюся сторону. Почти на всех картах имеются два пути, по которым могут наступать враги. Лидер должен четко знать, где и какие точки нужно "держать", чтобы нападающие не ворвались на охраняемую территорию. Прорыв на одном из фронтов означает, что для обороняющихся игра превращается в "мясо". В случае прорыва или массированного наступления противника по одному из направлений должен немедленно реализовываться "план помощи" — один-два относительно свободных бойца бегут помогать "пострадавшему".

Проходы с развилками охранять труднее всего, но, посмотрев на них повнимательнее, можно приметить точку, через которую неприятели пройдут в любом случае. Главная задача лидера — грамотно распорядиться людьми, дабы все ключевые точки были перекрыты и враг при попытке прорваться попадал под перекрестный огонь. При неслаженных действиях команды нередко возникает следующая ошибка. Один боец сидит в коридоре за ящиком, а другой "держит" этот же коридор, стоя, например, за углом. При этом, если враги побегут толпой,

Counter-Strike

Источник: *www.counter-strike.ru*
www.counter-strike.uk.net/features/cscz.php

Рэнди Пичфорд (глава Gearbox Software) решает приоткрыть занавес тайны, покрывающий Condition Zero. К интервью сайту CS[uk] прилагаются два совершенно новых скриншота (один из них вы видите рядом). Самое же главное, что можно узнать из текста, — это то, что



в CS:CZ появится LAW rocket launcher. Жаждущие дополнительных подробностей могут прогуляться по указанному нами адресу.

✖ ✖ ✖

www.tsc.austin2600.org

Вышла очень любопытная серверная программа под названием The Second Coming. Из большого списка ее возможностей мы выбрали самые интересные.

— Полная совместимость с ботами и админ-модом.

— Обнаруживает и "кикает" клиентов, использующих OGC Hook.

— Если заложена бомба, то все игроки будут периодически видеть на экране соответствующее уведомление.

— Заложники приседают и закрываются руками, когда террористы наводят на них оружие. Также при сильных ранениях (80% и более) они начинают тяжело дышать.

— Здоровье может немного увеличиваться после ранения (проходит болевой шок). Или, наоборот, уменьшаться при сильном ранении (из-за потери крови).

Все эти опции возможно включать и выключать независимо от остальных. В крайнем случае, программу можно использовать как средство борьбы с OGC Hook.

КЛУБНЫЕ НОВОСТИ

Master
master@igromania.ru

Новый OSP...

Новая версия OSP (я надеюсь, все знают, что это такое) за порядковым номером 0.99w ждет вас с нетерпением. Вес — 2.2 Мб, список изменений внушает оптимизм и веру в светлое будущее. Можете взять ее с нашего диска, кстати.

...и новый Edge

Если верить словам разработчиков, финальный релиз OSP не за горами. В версию 1.0 планируется включить несколько дуэльных карт, а именно: Batcula Tourney, Scrap Metal][Tourney и, внимание, новый Edge (римейк великого q2dm1 под Ку3). Все карты заслуживают самых добрых слов, а новый Edge — просто фантастика. Ностальгия — это круто! Карта ждет вас на компакте.

Дуэльный чемпионат в Выборге

В славном городе Выборге прошел дуэльный чемпионат. В финале PELE [PK] взял реванш у n^LeXeR'а за пора-

жение на WCG Russia. Третье место занял KorresH [PK]. Демка финальной игры, как это ни удивительно, притаилась на диске "Мании".

Клановые перестановки

Возможно, читатели, внимательно следящие за положением дел в российском киберспорте, уже обратили внимание на непонятную аббревиатуру перед именем LeXeR'a вместо всем привычной c4. Так вот, для всех внимательных (и не очень) читателей сообщаю, что организован новый клан Newbalance, сокращенно n^. Отцы-основатели — LeXeR и Sid. Пожелаем новому клану успехов и всяческого процветания.

AvP2 + CPL = Большие деньги

Я даже не знаю, с чего начать. В общем, так: AvP2, то бишь Aliens vs Predator 2 теперь стала официальной игрой CPL. И по ней пройдет турнир, финал которого состоится в начале декабря в Далласе. Играть собираются на карте с убойным названием Multiplayer Demo map по 15 минут — сначала "мясо", потом дуэли. Призы заготовлены такие, что мало не покажется: главная награда — автомобиль Ford Focus. Кто-нибудь еще верит в то, что CPL интересует какое-то там "развитие киберспорта"?

WCG шагает по миру

Отборочные игры к мировому чемпионату по киберспорту, который пройдет 5-9 декабря в Сеуле, проводятся чуть ли не во всех странах мира. Некоторые результаты уже известны.

Украину будут представлять следующие игроки: James.masK (Одесса), Arbiter (Харьков), Chip.deeP (Одесса), TerminatoR (Киев) — запасной игрок, а в номинации CS выступит команда eXtremly Bad-team (Киев).

От Германии на WCG поедут: 1-2 места — [sk-SteLam], [sk-Sl1nger], 3 место — smr-crush3r.

Честь Великобритании будут защищать: 1 место — Blokey'unr, 2 место — NME'Sid, 3 место — aNc^Hell.

Солнечный континент Австралия делегирует следующих квакеров: 1 место — Python, 2 место — Cringe, 3 место — Lobsta.

Уже точно известно, что в турнире не будет принимать участие один из известнейших штатовских кутрикеров — cK-czm. Причина — дела учебные. Приезд на WCG LakermaN'a и Fatality — под большим вопросом. Печально...

Правила World Cyber Games

Появились официальные правила по всем номинациям WCG. Нас, конечно, в первую очередь интересует Quake 3. Итак, карты: pro-q3tourney4, pro-q3dm6, q3tourney2, ztn3tourney1; будет использоваться Quake 3 версии 1.30; OSP — версия 0.99w; таймлимит — 15 минут; форсреспаун — 10 секунд.

Интервью с ztn

На портале Cyberfight.Ru появилось интереснейшее интервью с известным каждому квакеру создателем карт — Sten 'ztn' Uusvali. Очень занимательно и познавательно, искренне советую. Адрес — *www.cyberfight.ru/Offline/interviews/o_116/*. Между прочим, соответствующая ссылочка появилась и на PlanetQuake.

Свежий Pro-Mode

Новейшая версия этой профессиональной модификации несет на борту номер CPM 0.99v6 и в основном направлена на борьбу со страшным зверем по кличке "лаг". Жаль, что Pro-Mode не получил признания — но хуже он от этого никоим образом не становится. Зайдите на *http://www.promode.org/* и убедитесь сами.



Итак, вам предстоит возглавить нападение. Выясните, какой тактики придерживается вражеская команда. Если врагам не сидится на местах, то дайте своим указание до поры до времени не высовывать нос. Удалив из игры особо любопытных врагов, можно начать наступ...

то смогут без труда расправиться в индивидуальном порядке с каждым из защитников прохода.

Если карта — с заложниками, то можно отколоть следующий финт. "Менты" знают, где находятся заложники, но вы можете приготовить им сюрприз. Прикажите отвести заложников в другое место (разумеется, нужно указать, куда именно) — такое, чтоб оно было удобным для обороны, и окопайтесь там всей командой. Будет еще та хохма, когда менты начнут обшаривать карту в поисках "терроров" и заложников, а найдут всех в одном месте. Но слишком часто применять этот трюк не стоит — утратится элемент неожиданности. Кроме того, на многих чемпионатах запрещено трогать заложников.

С бомбплейсами чуть сложнее. Их с собой никуда не унесешь, кроме того, их два, а не один.

Нужно распределить людей на подходах к ним и дать команду сидеть на месте и не рваться вперед; время работает на вас. Для охраны каждого бомбплейса необходимо выделить по одному бойцу. Крайне желательно, чтобы они умели ориентироваться по звуку. Люди, получившие указания "пасти" бомбплейс, должны устроить засаду таким образом, чтобы их не было видно, — разумеется, если это возможно. Основную же часть команды надо расставить по ключевым позициям в местах, через которые враг будет пробираться к бомбплейсам. Если эти бойцы не смогут справиться с бандитами на подходе, как раз и потребуется помощь кемперов, охраняющих бомбплейсы. Услышав звуки устанавливаемой бомбы, они должны как-нибудь сообщить остальным, что неприятель с бомбой — на их точке, и по возможности расправиться с минерами. В случае неудачи исправить ситуацию смогут подоспевшие товарищи.

Теперь пару советов нападающим. Нападать, как известно, сложнее. Ведь при обороне главное — распределить позиции людей и расписать, кто кому приходит на помощь при прорыве врага; а при нападении требуется организовать координированную атаку: отвлекающий маневр, прорыв и поддержка прорыва.

...ление, уже имея некоторое численное преимущество. Вы должны быстро понять, как обороняется противник, вычислить его слабые места и придумать эффективные способы атаки — причем сделать это надо за считанные минуты.

Нападающие как бы задают стиль игры, а те, кто в обороне, волей-неволей должны реагировать на их действия. Зная это, грамотный командир будет играть врагами, переключаясь с одной стратегии на другую и постоянно сбивая их с толку. Противник не будет знать, что ожидает его в следующем раунде, и начнет совершать ошибки. Однако надо заметить, что в игре профессионалов обычно все сводится к грамотному штурму жесткой обороны — а дальше идет чистой воды тактика: кто, кого и как "снимет".

На войне все средства хороши

Полноценное управление командой возможно только при наличии "голосовой связи" — а этому условию лучше всего удовлетворяет компьютерный клуб. Если же игроки сильно удалены друг от друга, можно попробовать наладить систему команд с клавиатуры — но все равно это не будет полноценной заменой голосовым командам.

Нередко происходит так, что при проигрыше у вас начинаются финансовые проблемы, а команда противника имеет превосходство в вооружении. В таком случае просто не покупайте ничего в течение нескольких раундов и по возможности подбирайте пушки убитых игроков. После пары удачных раундов ваше состояние значительно увеличится, и вы сможете затовариться по полной программе.

И не слушайте гневных выкриков врага в случае применения вами кемперских тактик. Запомните: на войне все средства хороши. Если требуют обстоятельства, то не стесняйтесь заставлять свою команду кемперить, "ныкаться" и делать все то, что некоторые индивиды считают проявлениями "ламерства". Каждый играет, как умеет. Если ваш конек — кемперство, то пользуйтесь им на все сто. Отмечу, что грамотная смена тактик является верным путем к победе. Если научитесь этому — научитесь побеждать.

От номера 12(51)

От редактора: эта врезка появилась тут в результате трагических событий 5-8 ноября, когда какой-то злодей прокрался в финскую типографию, где мы печатаемся, и полил раздел Deathmatch черной краской, лишив 42300 наших читателей возможности познакомиться с двумя модами для UT и одним для Max Payne. Конечно, фарш невозможно провернуть назад, и мясо из котлет не восстановишь, — но все же мы хотим компенсировать полученный вами моральный ущерб. Поэтому и публикуем заново пострадавшие тексты.

AHT

http://perso.infonie.fr/crokx

Баланс оружия в UT есть! Это подтверждено многолетними кровопролитными боями и доказано на чемпионатах. Тем не менее многочисленные фанаты игры создают свои наборы "стволов", призванных "наконец-то решить проблему баланса" или, на худой конец, "доставить море новых ощущений". Рассматриваемый мод Armes Hautes Tecnologies как раз принадлежит к этой категории. Однако автор подошел к созданию модификации достаточно необычно — оружие представлено комбинацией средств уничтожения из Unreal и UT и преобразовано в свете авторских идей.

Коренным изменениям подверглось все оружие, кроме *Minigun*'а. Пистолет теперь заряжается обоймами: отстрелял 25 патронов — будь добр, перезарядись. *BioRifle* заменено на *BioShock*. Secondary fire из него стал напоминать *ASMD* — тот же луч, только зеленый. Саму *ASMD* заменили огнеметом. Выглядит не очень симпатично — значительно уступает тому, что на скринах из Unreal II. *Pulse Gun* за какие-то грехи заставили стрелять таридиумом, что навевает воспоминания о *Stinger'е* из Unreal. Приятной неожиданностью стал рикошет "зарядов" этой пушки от стен. Дальше в списке уволенных идет *Ripper*, покинувший свое место в пользу (внимание, квакеры!) *LightningGun*'а, коим искусно притворяется старый добрый *Dispertion Pistol*. Все поняли, что я сказал? *Flak Cannon*, который частенько сравнивали с дробовиком, в этот самый шотган и трансформировался. Дабы не умалять достоинства могучего флэка, шотган сделали четырехзарядным. Лучшему другу человека *Rocket Launcher'у* отключили "накопление" зарядов, зато изрядно увеличили скорострельность. А к подруге кемперов — снайперской винтовке — прикрепили прибор ночного видения, который выделяет врагов маркерами. Впрочем, его полезность сомнительна — настолько темных мест на картах UT я не наблюдал.

В целом же изменения не косметические и не "балансирующие", а скорее принципиальные — следовательно, предполагается оригинальный игровой процесс. Так оно и есть — новые пушки грамотно "вливаются" в геймплей, причем явных аутсайдеров, вроде *Ripper*'а из оригинального UT, не наблюдается.

Недостатков, впрочем, тоже хватает. Во-первых, мод разработан французским программистом, который поленился перевести на английский язык интерфейсные и внутриигровые сообщения. Не катастрофа, но неприятно. А серьезным недостатком является неотлаженный код поведения ботов — эти консерваторы вечно недолюбливают нововведения.

Подводя итоги, можно сказать, что для сетевых разборок БЕЗ участия ботов мод подходит неплохо. Если же поиграть, кроме как с этими железными чурбанами, не с кем... Право, можно найти более достойную альтернативу.

Рейтинг «Мании» (Single): ① ② ③ ④ ⑤
Рейтинг «Мании» (Multi): ① ② ③ ④ ⑤

Fair Game

www.zencoder.com

Любите ли вы CTF? Знаю, мог не спрашивать — наверное, половина всех игроков в UT таскают на своем горбу разноцветные флажки. И уж точно все знают великолепную карту Седрика "Inoxx" Флорентино — Facing worlds (CTF-Face). Что — вернее, кто — является злейшим врагом всего живого на этом замечательном уровне? Разумеется, кемперы. Эти сволочи прячутся со своей проклятой снайперкой в самых неприметных местах и портят немало крови честным игрокам. Но и на старуху найдется проруха — вот и на этих хулиганов нашлась милиция. Имя ей — Fair Game. Честная, так сказать, игра.

Все очень просто: указываем в меню время, после которого игрок считается кемпером, и начинаем игру. Теперь у неблагородного игрока, заныкавшегося в темном углу, нет шансов укрыться от правосудия — как только игра признает его нечестным, происходит его (игрока) самовозгорание. Разумеется, в этот темный угол со всего уровня стекаются пожарники с брандспойтами в виде флэков, Rocket Launcher'ов и т.п. Упомянутая CTF-Face становится идеальной для любителей ближнего боя и абсолютно неиграбельной для игроков "на башенке со снайперкой". Помимо CTF, мод неплохо дополняет обычные Deathmatch-игры — игроки, любившие раньше "пасти броник", вынуждены стремительно бегать по карте и искать встреч с врагом.

Кроме антикемперской функции, мод содержит еще несколько маленьких приятностей — бонус за убийство игрока с флагом и за Impact Hammer Kill, а также пенальти за уничтожение тиммэйта. Все эти моменты легко настраиваются в меню.

Fair Game радует, однозначно. "Пасуны" здорово раздражают в любой, даже самой дружеской игре. Минздрав рекомендует, а "Мания" предлагает.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

Max Payne

Ultimate-MOD

www.maxpaynecenter.com

Список изменений, прилагающийся к readme-файлу этого мода, растянулся пунктов эдак на тридцать. К арсеналу добавлено четыре новых пушки, среди которых — H&K MP5-A5 и Jackhammer MGL с подствольным автоматическим гранатометом MK1. Теперь практически из всех стволов в игре можно палить с двух рук. Редкий враг останется жив больше трех секунд под огнем из двух Jackhammer'ов. А уж два Sawed-OFF шотгана... сами понимаете, не маленькие. Кстати, все "старое" оружие выглядит немного иначе — переделаны скины.

Bullet-time теперь прирастает автоматически — не обязательно для этого все время мочить врагов. Улучшена "видимость" пуль, а также они отлично заметны в режиме паузы. Кровь стала, что называется, более реалистичной — хотя те, кто никогда не всаживал в живого противника обойму "Беретты", вряд ли это заметят. Зато "более реалистичное" оружие заметят все, кто привык присматриваться к деталям: в Ultimate-Mod в каждом магазине пистолета или автомата — "настоящее" количество патронов. Убойная сила оружия также приведена в соответствие с действительностью. Кроме того, "проапгрейжена" камера и изменена анимация огня, вырывающегося из стволов. Тоже, надо полагать, в сторону большей реалистичности.

Под жилеткой у Макса теперь выпирает патронташ, а сам Макс освоил... кун-фу. В состав Ultimate-Mod'а разработчики включили другой мод, который так и называется — Kung-Fu. По клавише "1" Макс переходит в боевой режим, в котором он может проделывать разные фокусы в духе Джеки Чана — вертушки, удары ногами в прыжке и просто сумасшедшие кульбиты через голову вперед/назад и в стороны. Реальное применение эти приемы имеют только в драке с одним-двумя врагами, да и то — если драка происходит в небольшом помещении. На улице Макса успевают изрешетить, прежде чем он занесет ногу для удара. Правда, надо отдать Максу должное — ударчики у него отменные. Любому врагу для пожизненного нокаута хватает одного контакта с пяткой Макса. Но в целом это больше приятное, нежели весомое дополнение к геймплею.

Я назвал основные из списка изменений Ultimate-Mod. Но и этого достаточно, чтобы понять — мод нужен в большей степени тем, кто любит по вечерам отстрелить десяток-другой бандюг или намеревается проходить "Макса" заново. Кстати, мод позволяет через Level Selector выбрать для игры любую миссию и любой уровень сложности. Так что, если вы горите желанием переиграть, скажем, только третий эпизод...

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Денис Гуров (spider@tushino.com)
Александр Лямкин (qt_lyama@mail.ru)

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Новая акустика от Creative для серьезных геймеров

Новую акустическую систему INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700 анонсировала недавно неутомимая компания Creative. Комплект состоит из декодера/усилителя; мощного 30-ваттного (RMS) двухкамерного сабвуфера, использующего технологию Creative SLAM (Symmetrically Loaded Acoustic Module); центрального динамика мощностью 21 Ватт (RMS); четырех 7-ваттных (RMS) колонок-спутников и беспроводного пульта ДУ. INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700 совместима с цифровыми 24бит/96кГц источниками звука и снабжена оптическим, коаксиальным, аналоговым стерео и Digital DIN разъемами.

Предполагается, что максимально чистый и мощный звук данные колонки смогут воспроизвести в паре со звуковыми картами семейства Creative Sound Blaster Audigy и Live 5.1. Набор INSPIRE 5700 на данный момент является верхушкой мобильного ряда акустических систем Creative и предназначен для требовательных любителей цифровой музыки и серьезных геймеров-меломанов. Стоит эта замечательная новинка всего 298 долларов без учета НДС.

Приятно, что компания не оставляет без внимания пожелания покупателей, выпуская все более и более совершенную компьютерную акустику. И просто замечательно то, что в качестве целевой аудитории наконец-то упомянуты геймеры. Думаю, что мы обязательно включим INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700 в нашу ежемесячную рубрику «Разумный компьютер». Разумеется, в раздел «Тебя я видел во сне»...

Оригами из Pentium 4

Неугомонные шведские модельеры решили вдохнуть новую жизнь в древнее искусство моделирования из бумаги (как вариант — из плотной ткани). А так как век у нас с вами не какой-нибудь, а именно «цифровой», то источником вдохновения им послужил процессор Pentium 4.

Хелена Розен (Helena Rosen), талантливый модельер из лаборатории дизайна Центрального колледжа искусства и дизайна Св. Мартина (Central Saint Martins College of Art and Design), использовала плоскую топологию процессора Pentium 4 для воспроизведения образов трехмерного компьютерного мира в своей коллекции одежды для самостоятельной «сборки». AnyWear* — это одежда будущего. Универсальная, функциональная и удобная. Это красивые вещи с коротким жизненным циклом и неограниченными возможностями дизайна.



Покупателю достаточно нажать кнопку на ближайшем торговом аппарате, и он тут же получает в свое распоряжение набор выкроек. Следуя инструкциям, вы открываете, разворачиваете, складываете (никаких ниток или клея!) и в результате получаете футболку, оформленную в соответствии с выбранным вами образом (безумный геймер, скучный ламер или вольный хакер). Кроме футболки вы также можете сконструировать себе какой-нибудь аксессуар — сумку или рюкзачок, например.

В общем, седая древность (история оригами насчитывает несколько веков) и высокие технологии объединились и рука об руку бодро шагают в светлое будущее. Нам с вами остается только поплотнее запахнуться в тулупы, зафиксировать минус двадцать на градуснике и терпеливо ждать зимней коллекции на основе радиатора от AMD Athlon...

2 PDA от Sony

Компания Sony анонсировала две новые модели карманных компьютеров марки Clie, которые появятся в продаже уже в начале декабря. Это Clie PEG-T600C и CLIE PEG-T400. Оба PDA работают под управлением Palm OS 4.1 и выполнены в новом техногенном дизайне от Sony.

КПК PEG-T600C позиционируется как более «продвинутая» и дорогая модель, а потому снабжен цветным TFT экраном с возможностью отображения 65536 цветов и комплектуется 16 мегабайтами встроенной флэш-памяти. PEG-T400 немного попроще — всего 8 Мб памяти и монохромный ЖК-дисплей с обратной подсветкой. Внутри обеих новинок — процессор Dragon Ball VZ с частотой 33 МГц. Разрешение экрана — 320x240 точек, в наличии USB интерфейс и инфракрасный порт. Реализована поддержка карточек флэш-памяти типа Memory-Stick.

Оба устройства выглядят очень компактно и элегантно. Размер T600C — 71,8 x 12,5 x 118 мм, вес 138 грамм, а PEG-T400 — соответственно, 71,8 x 9,9 x 118 мм и 122 грамм. Точная цена пока не известна, однако, по приблизительным наметкам, PEG-T600C обойдется розничным покупателям в $330, а PEG-T400 — всего в $250.

Также компания Sony пообещала в скором времени выпустить портативный GPRS приемник, работающий с новыми PDA серии Clie. Судя по анонсу, устройство вставляется в слот Memory-Stick, работает без дополнительного питания и весит всего 45 грамм. Предполагается, что цена приемника составит примерно $175.

Японцы овладели DDR333

Медленно, но верно производительная память нового стандарта DDR333 входит в нашу повседневную жизнь. К примеру, братья-японцы сообщили нашему корреспонденту на Курилах о том, что в их магазины уже поступили первые образцы PC2700 DDR SDRAM производства Nanya. Емкость

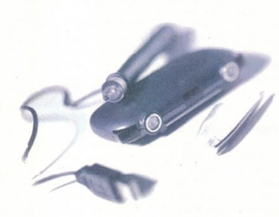


этих DIMM модулей составляет 256 мегабайт, и собраны они из «взаправдашних» (в смысле неразогнанных) 128 Мбит чипов DDR333 (штатная частота — 166 МГц). Стоимость этой памяти в зависимости от продавца колеблется в районе 12800 — 15800 иен (около $105 — $130).

Но это еще не все. В обмен на свежую селедку и бутылку огненной «Гжелки» японский шпион сообщил о появлении на прилавках новой материнской платы P6S5A от Elitegroup. Эта материнка использует свежайший набор логики SiS 645, умеет работать с DDR333 и рассчитана под процессор Pentium 4 Socket 478. P6S5A имеет два слота под «обычную» SDRAM память, оборудована пятью PCI слотами, слотом AGP 4x, AMR, интегрированным звуком и 10/100Base-TX Lan контролером. Стоит эта замечательная железка всего 13800 иен или $115 баксов.

Меняю Parker на E-Pen

Компания Casio анонсировала оригинальный аксессуар для линейки своих PDA Cassiopeia Pocket PC и субноутбуков FIVA. Новинка, названная E-Pen, представляет собой электронное беспроводное устройство — «ручку», позволяющую писать на обычной бумаге и затем сканировать написанное в память компьютера. Надо отметить, что Casio в данном случае выступает в качестве дистрибьютора, а все права на разработку и процесс производства принадлежат молодой компании E-Pen In Motion.



Технология работы устройства на первый взгляд очень проста. Пользователь должен закрепить на бумаге (очевидно, не всякая бумага подойдет) специальный приемник и начать писать, как если бы он делал это обычной ручкой. Далее E-Pen с помощью оригинальной ультразвуковой технологии начнет в режиме реального времени передавать все изображение написанного в компьютер. Как поступить с полученным изображением дальше — решает сам пользователь. Как вариант, можно отправить картинку в виде аттачмента по почте или факсу, попытаться распознать и перевести в текстовой формат с помощью ПО класса FineReader или просто сохранить для собственных нужд на будущее.

Устройство E-Pen не является привилегией мобильных пользователей и выпускается в USB варианте с возможностью подключения к обычному ПК. Вес ручки всего 15 грамм, и ее стоимость на сайте Casio составляет 179.9 зеленых американских долларов.

Флэш-память на дрожжах...

Объемы носителей флэш-памяти растут с пугающей скоростью, о чем сигнализирует нам анонс компании SanDisk. На выставке Comdex Fall 2001 в Лас-Вегасе этой компанией был продемонстрирован первый прототип 1-гигабайтной карты стандарта Compact Flash Type I. На сегодняшний день это абсолютный рекорд и, на мой взгляд, небольшая революция на рынке портативных цифровых устройств.



Спектр применения этой новинки поистине широк — от спутниковых бортовых компьютеров до карманных PDA устройств. Анонсированная цена на данный момент колеблется в районе 800 долларов, и официально серийный выпуск начнется в первом квартале 2002 года.

Несмотря на свою «чисто реальную» цену, этот диск имеет огромные рыночные перспективы. Ведь ни для ни кого не секрет, что по многим характеристикам (кроме объема, разумеется) флэш-память превосходит большинство используемых сегодня жестких дисков. Так что **1 гигабайт** — это хороший задаток на будущее, первый шаг в эру компьютеров, использующих в качестве ПЗУ флэш-память. От себя добавлю, что если бы я был безумно богатым меломаном со склонностью к эпатажу, то, наверное, купил бы себе этот замечательный флэш-диск для своего карманного MP3 плеера...

ATI vs NVIDIA, раунд 3

Ушедшему в глухую оборону боксеру уподобилась компания ATI. Вместо ринга — рынок 3D акселераторов, а в противоположном углу — компания NVIDIA. Буквально раунд назад казалось, что ATI на последнем издыхании и вот-вот рухнет под серией мощных ударов со стороны NVIDIA (хук слева — GeForce3, прямой в челюсть — GeForce2 MX). Однако теперь, похоже, ATI полностью оправилась, и даже более того — переходит в наступление, периодически парируя удар то коротким прямым в корпус (чип Radeon 8500, читайте обзор в следующем номере «Игромании»), то резким винтом влево (Radeon 7500).

В свете этой аналогии анонс собственного интегрированного чипсета ATI A3 можно смело сравнить с апперкотом снизу. Без всякого сомнения, выпуск этого продукта в первую очередь связан с началом продаж чипсета NVIDIA nForce (мы уже писали о нем в новостях) и позиционируется он как его прямой конкурент. Характеристики A3 во многом повторяют спецификацию nForce, с той лишь только разницей, что в качестве встроенной графики используется GPU Radeon 7500. Чипсет предназначен для процессоров Duron/Athlon, поддерживает DDR память PC1600/PC2100 и содержит интегрированное графическое ядро с возможностью установки внешней AGP 4x видеокарты.

На данный момент nForce уже вовсю продается на Тайване и, по отзывам местных сборщиков, особой скоростью не отличается, уступая конфигурациям с внешним ускорителем GeForce2 MX400. Кроме этого, производители жалуются на сложность PCB и дороговизну чипсета (в оптовых партиях стоит дороже, чем i850). Если ATI удастся избежать аналогичных граблей и выпустить действительно недорогой и производительный чипсет, то, думаю, рынок интегрированных наборов логики для NVIDIA будет потерян...

Creative WebCam 5 — «за стеклом» у вас дома...

Компания Creative объявила о выходе на российский рынок новой цифровой веб-камеры Video Blaster WebCam 5. Это недорогое и функциональное устройство, предназначенное для домашнего рынка. По заявлениям производителей, WebCam 5 обладает отличным качеством изображения, значительно превосходя по этой характеристике все предыдущие модели серии.

Камера позволяет делать статические снимки в разрешении 640x480 и снимать живое видео с частотой **30 кадров** в секунду. Реализована возможность ручной или автоматической регулировки баланса белого цвета. Дизайн устройства выглядит очень и очень симпатично, и думаю, легко впишется (эх, у меня бы как хорошо вписался!) в любой, даже самый ультрасовременный интерьер. В комплекте поставки имеется все необходимое программное обеспечение (видеоконференции, графический редактор и т.д.). К компьютеру WebCam 5 присоединяется с помощью интерфейса USB и стоит в розницу примерно 44 американских доллара.

«Железный Цех» журнала «Игромания» в скором времени планирует провести полевые испытания WebCam 5 в суровых условиях женской бани №7. Всех желающих поучаствовать в нашем проекте «**За стеклом 2. Парилка**» просьба подходить со своими вениками и шайками к зданию редакции **1 апреля** с утра. Еще раз напомню, что баня «женская», и потому отбор участников будет проходить строго по половому признаку. ■

Константин Артемьев
MasterK@igromania.ru



АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ НОСИТЕЛИ ИНФОРМАЦИИ
ИЛИ ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ ЖИЗНЕННЫХ СИТУАЦИЙ НА ОСНОВЕ ГОРЬКОГО ОПЫТА, ПОЛУЧЕННОГО ПРИ ПОХОДЕ К ДРУГУ

Компьютер Друга давно манил меня к себе. Завлекая не банальными игрушками и даже не оцифрованным видео «от 16 и старше». Нет... Как мед притягивает голодную пчелу - он манил меня к себе заповедным ЗНАНИЕМ... И будь я Ломоносов, а он Московский университет в тысячах верст от меня, то и тогда, наверное, я бы чувствовал его зов, тихо и страстно шепчущий мне на ухо — «Только у меня... В системном блоке... На диске С:... В папке Hard Info... Там... И только там... Хранится Богатейшая Коллекция Доков по Железу (**БКДЖ** здесь и далее)».

О **БКДЖ** я знал давно и так же давно мечтал дотянуться до нее всеми фибрами и органами своего измученного дефицитом информации тела. ТАМ были ценнейшие руководства по эксплуатации, оцифрованные схемы, статьи, факи и мемуары бывалых железячников. В общем, все то, от чего у нормального человека вскочил бы прыщ на макушке, а у среднего железячника пропал бы сон, аппетит и способность разговаривать членораздельно. Особый интерес вызывали у меня 90 МБ чистых текстовиков. И если бы мой организм позволил бы мне от рождения некую модульность, то я бы непременно положил бы на них глаз, предварительно вынув его из черепной коробки и крепко затем примотав изолентой.

Но глаз глазом, а для крестового похода за знаниями нужен был серьезный повод. А вот как раз его у меня и не было... Я долго и терпеливо ждал приглашения, каждый раз проклиная свою природную скромность и воспитание, не позволяющее приходить «просто так», открывать дверь без стука и ложить ноги на стол, а дискеты в дисковод. Ждал я, ждал... И в конце концов взял и навязался к нему в гости с твердым намерением утащить от него все файлы, которые только смогу. Если вы хотите спросить, а как же «воспитание и природная скромность», — то спрашивайте на здоровье. Итак, возвращаясь к теме Друга и его **БКДЖ**. В общем, я уже потирал руки в предвкушении железячной нирваны... Как вдруг...

Жизнь, как вы, наверное, уже знаете, жестока. И в соответствии с этим утверждением меня ждал горький, как кормовой апельсин, облом. Традиционно «неожиданно» и стереотипно «откуда не ждали» возник мелочный и в принципе второстепенный вопрос. Который, тем не менее, тут же застопорил все мероприятие. «На чем, позвольте узнать, я все это богатство унесу?» — спросил я себя. В закромах родного стола удалось найти только пятнадцать дискет. После получасовых расчистных работ из завалов папок, дисков, полувскрытых мышей и полупрогрызенных ковриков удалось выудить на свет божий еще пять. «Негусто», — подумал я и немного, но сразу загрустил. Поход к другу, как это ни печально, пришлось тогда отменить...

«Доколе?» — гневно спросил я себя по прошествии некоторого времени, за которое успел пережить два стресса, один нервный срыв и несколько депрессий. «Доколе мы будем зависеть от материалистической власти жалких хранителей информации и обращать внимание на такие мелочи, как нехватка дискет или черепашья скорость модема? Мы хотим свободно влиться в мировой информационный поток и растекаться по нему в поисках интересной информации», — митинговал я, вышагивая по комнате и воображая себя на баррикадах, плечом к плечу с седым сисадмином и раненным медленным пингом хакером. В конце-концов ходить мне надоело и подобно древнегреческому философу, я перешел от слов к делу, то есть, проще говоря, полез в Интернет.Стоически не обращая внимание на плохой коннект и ужасный лаг, я серфил и серфил на волнах интернационального веба, пока, наконец, не наткнулся на некие очень и очень любопытные сведения. Оказывается, многие люди в мире солидарны со мной и точно так же задаются сакраментальным вопросом «доколе?». Особенно обрадовало то, что сии товарищи не ограничиваются одним лишь вопросом, а смело идут дальше, пытаясь одолеть эту глобальную информационную дилемму... С гордостью и нескрываемой радостью предоставляю на суд читателей собственную компиляцию и видение проблемы альтернативных носителей информации.

Попытка №1: Новое — это старательно забытое старое

Первой идеей, взятой в оборот иностранными коллегами, было не изобретать велосипед, а обратиться к давно известным и хорошо проверенным истинам. Посмотрели они на эти «истины» и тихонько так ужаснулись. Ведь действительно, что мы имеем по факту? А имеем мы максимальный объем в жалкие **1,44 Мб**, пиковую скорость чтения **62 кб/с**, время доступа **84 мс**. Удручающая картина в наш высокотехнологичный и панорамный век. И посему родился вполне законный вопрос: «А нельзя ли все это как-то усовершенствовать?»

Оказывается, можно. Первой ласточкой усовершенствования старого стал дисковод **LS-120 (SuperDisk)**, разработанный совместно фирмами **Compaq**, **Imation**, **Matsushita** и **O.R. Technology**. Технология эта является открытой, поэтому дисководы LS-120 производят разные фирмы, например **Panasonic**, **Mitsubishi** или **3M**, так что выбирать есть из чего. Суть этой технологии состоит в уникальной комбинации оптического и магнитного способа записи данных. На поверхности дискеты LS-120 нанесены оптические дорожки, которые используются лазерной следящей системой дисковода для высокоточного позиционирования магнитной головки. Эти оптические дорожки наносятся на дискету с помощью специального оборудования прямо на заводе и при этом не могут быть случайно стерты или перезаписаны криворукими представителями рода человеческого. Объем дискет — **120 Мб**, а средняя цена — **7** хрустящих президентов. Стоимость самого накопителя колеблется от **$70** до **$120**.

Частота вращения диска увеличена в несколько раз по сравнению с обычным дисководом, что позволяет читать данные со скоростью **0,6-1,1 Мб/с**. Внешне дискеты LS-120 похожи на обычные и тоже имеют окошко защиты от записи.

В качестве дополнительной и очень функциональной фишки разработчики заложили в дисковод **LS-120** возможность читать и писать обычные **1,44 Мб** дискеты (причем с большей, по сравнению с обычными дисководами, скоростью!). Естественно, дисковод LS-120 на рынке не одинок. Спрос, как известно, порождает предложение, и на успех этого накопителя, как мухи на гуано, весело и дружно слетелись конкуренты...

Накопитель **UHS** (**Ultra High Capacity**) **3130** разработан фирмами **Mitsumi Electronics** и **Swan Instruments** на основе технологии **Antek Peripherals**. В качестве носителя информации используется гибкий диск, но запись и чтение производятся бесконтактным методом. Диск вращается с частотой **3600 об/мин**, но магнитная головка при этом не парит над ним, как, например, в жестких дисках. Вместо этого сам диск за счет воздушного потока немного прогибается под головкой, что позволяет обеспечить высокую точность ее позиционирования. Емкость диска UHC составляет **130 Мб**, а пиковая скорость передачи данных достигает **3,75 Мб/с**. Модель **3130** с интерфейсом **SCSI** или **IDE** по быстродействию значительно превосходит **LS-120** (среднее время поиска **18 мс**). Самая интересная особенность накопителя UHS состоит в том, что он понимает не только стандартные **1,44 Мб** дискеты, но и **100 Мб Zip**-диски (о них позже). Таким образом, UHS представляет собой очень интересный накопитель, по всем параметрам превосходящий LS-120, и я бы смело рекомендовал его всем и каждому... если бы не его цена. А цена по-прежнему остается заоблачной. Кроме того, этот накопитель практически невозможно найти в компьютерных магазинах в силу его низкой популярности. А жаль...

Еще одно устройство из той же категории — **HiFD** (**High Capacity Floppy Disk**) — разработано корпорацией Sony. В нем применена плавающая головка, аналогичная используемым в жестких дисках, что позволяет достичь высокой скорости передачи данных (**3,6 Мб/с** при чтении и **1,2 Мб/с** при записи). Объем носителя — **200 Мб** (ведутся работы по увеличению емкости до **500 Мб**). **HiFD** умеет читать и писать

стандартные **1,44 Мб** дискеты. Несмотря на очень хорошие характеристики, HiFD как-то не прижился на российском рынке. Возможно, это устройство еще малоизвестно и у него есть будущее, но на момент написания статьи я не нашел HiFD в продаже ни в Москве, ни в Питере.

Попытка №2: Мы пойдем своим путем

«Мы пойдем своим путем,» — именно так решила компания **Iomega**, когда выпустила накопитель **Iomega Zip**. Накопители Zip тоже относятся к отряду «дисководов для гибких дисков», но имеют одну специфическую особенность. Диск в них вращается со скоростью, в восемь раз превышающей скорость обычного дисковода (**3000 об/мин**). При такой скорости центробежная сила практически «выравнивает» поверхность диска, что позволяет плотнее и точнее размещать на нем дорожки. В результате среднее время доступа к данным составляет не более **29 мс**.

В настоящее время можно найти этот накопитель практически с любым интерфейсом: **IDE**, **SCSI**, **LPT**, **USB**. Цены на накопитель (внутренний, **IDE**) и дискеты объемом **100 Мб** упали до **$39** и **$8** соответственно и при этом продолжают бодро уменьшаться. Благодаря такой ценовой политике Iomega Zip быстро обрел популярность в народе и на какое-то время стал стандартом де-факто для систем переноса и хранения данных. Кроме того, это был практически первый накопитель такого рода (первые модели **Zip** появились еще в 1995 году). Кроме того, Iomega Zip всегда славился очень качественным программным обеспечением и беспроблемной установкой (Windows 95 не в счет). На данный момент широкое распространение получили дискеты Zip емкостью **250 Мб** и накопители второго поколения, которые поддерживают как 250 Мб, так и 100 Мб дискеты.

Помимо несомненных достоинств, у Iomega Zip имеется ряд серьезных недостатков и неудобств. Самый ощутимый из них — это температурная и магнитная нестабильность (диск со временем размагничивается), из-за которой Zip мало подходит для долговременного хранения информации. Еще одна досадная вещь — Iomega Zip несовместим со стандартными 1,44 Мб дискетами и при этом предъявляет высокие требования к качеству носителя (проблемы с Zip-дискетами от сторонних производителей не редкость). Но еще раз повторюсь: несмотря на эти недостатки, устройства Zip пользуются большим спросом, и прежде всего из-за невысокой цены.

Попытка №3: Совершенство безгранично

Конечно, все устройства, перечисленные выше, вполне и даже с избытком могли удовлетворить мои скромные потребности (напомню, что мои первоначальные запросы выражались вполне конкретной цифрой в 90 Мб). Но тут, в соответствии с теорией роста запросов в зависимости от их удовлетворения, взбрело мне в голову утащить от друга еще один маленький архивчик. Только уже не 90, а в целых 500 мегабайт (mp3 музычка). Желание это, как вы понимаете, было очень сильным, а средств его исполнения как раньше, так и теперь под рукой не оказалось. Не покупать же, в самом деле, пять Zip-дискет! Дорого это выйдет, да и не по-нашему... Хочется по-русски — сплеча и одним махом. Как говорил мне один знакомый сторож — если уносить, так по-крупному. Ведь задача переноса больших объемов информации действительно актуальна! А раз есть спрос, должно быть и предложение.

Похоже, уходят в небытие времена, когда единственным способом переноса несчастного гигабайта данных была очная ставка с винчестером. А зачем, собственно говоря, тащить весь винчестер? Ведь погоду делает только его основная часть — магнитные диски. А при переноске винчестера опасности подвергаются такие чуткие к обращению части, как движки, головки, да и вся механика. Одно неловкое движение или стандартная для матушки-России прогулка по морозу — и вуаля. Дорогой диск покидает комнату через форточку или становится симпатичным украшением на двери.

Умные люди, рассуждая примерно в таком же ключе, додумались до простой и в принципе очевидной идеи. «А почему бы переносить не весь винчестер, а только его диски?» — спросили они. Сказано — сделано. И сразу несколько известных компаний анонсировали устройства для переноса данных винчестерского типа, в которых магнитные диски помещаются в сменную кассету, а двигатель привода и управляющая электроника остаются в накопителе.

Iomega Jaz появился на рынке сразу после Zip'а, и фактически его можно назвать пионером в технологии переноса данных винчестерского типа. Сменные кассеты Jaz изначально выпускались емкостью в **1 Гб**, однако потом подросли до **2 Гб**. Скоростные характеристики Jaz впечатляют (оно и понятно — это же почти винчестер): пиковая скорость — **20 Мб/с**, а время доступа — около **15 мс**. В комплекте поставляется традиционно качественное и многофункциональное программное обеспечение (для создания резервных копий, драйвера и сервисные утилиты). Думаю, не ошибусь, если скажу, что среди скоростных накопителей большого объема лидерство сохраняется именно за Jaz. К сожалению, в России устройства Jaz пока не получили широкого распространения, в основном из-за очень высокой стоимости накопителя и кассет (**$85** за внутренний **SCSI** привод для **1 Гб** дисков и **$60-70** за сам **1 Гб** диск).

SyJet — устройство, разработанное компанией **SyQuest** и использующее картриджи, сделанные по технологии жестких дисков емкостью **1,5 Гб**. Картридж имеет 2 диска и 4 поверхности, считывающие головки находятся снаружи, т.е. в самом устройстве. Такая технология имеет несомненные плюсы, например, очень высокую скорость, но при этом и не лишена минусов — в частности, довольно высока цена (накопитель — **$300**, а картридж — около **$80**). Кроме того, картриджи SyJet очень щепетильны к ударам и прочим внешним раздражителям, что вообще ставит под сомнение их пригодность в качестве переносного носителя.

В пору своего расцвета компания SyQuest анонсировала и запатентовала несколько весьма перспективных изобретений, которые в будущем позволили бы создавать устройства емкостью до **4,7 Гб** (где **2 Гб** — только кэш-буфер!) с пиковой скоростью более **10 Мб/с**. Несомненно, эти устройства получили бы широкое распространение, если бы компания SyQuest скоропостижно не обанкротилась. В итоге большая часть ее наработок перешла к компании Iomega.

Компания **IBM** в свое время совершила настоящую революцию, выпустив винчестеры с **магниторезистивными головками**. Это передовое изобретение не ускользнуло от взора компании **Castlewood**, которая недолго думая выпустила накопитель винчестерского типа по магниторезистивной технологии — **Castlewood ORB**. Его ТТХ (тактико-технические характеристики) действительно впечатляют: объем сменного **3,5''** носителя **2,2 Гб** при пиковой скорости передачи информации **12 Мб/с**. Кроме того, безмерно радует цена — всего **$200** за накопитель и **$30** за сменный диск. Скажете, дорого? Не соглашусь. Так кажется только на первый взгляд. По усредненным характеристикам у этого накопителя самая низкая стоимость хранения **1 Мб** информации — **1,3 цента!** Для сравнения: у **Iomega Zip** эта цифра равна **8 центам**. Так что накопитель ORB мне лично видится очень перспективной разработкой, на которую, без сомнения, стоит обратить внимание.

Попытка №4: Дитя «новых» технологий

Ну почему, спрашиваю я вас, производители железа так любят все старое? Возьмут какую-нибудь замусоленную технологию, которой давно пора отправляться на свалку истории, и начнут ее со всех сторон обсасывать, выдавливать и конвертировать в доллары последние, несвежие уже соки. На этот раз «обсасыванию» подверглась многострадальная технология компакт-дисков. В то время **CD-R** и **CD-RW** еще не приобрели сегодняшней популярности ввиду высокой цены на пишущие устройства, и потому разработчики попытались их как-то унифицировать и подвести под определение «сменного накопителя». В результате их усилий появилась **магнитооптика**.

Что же это за зверь? Да все тот же CD-RW, в сущности, использующий немного другие стандарты и технологии. При записи и чтении данных по-прежнему применяется лазерный луч. Запись производится на диск из стекла или прозрачного поликарбоната, содержащий магнитный слой из сплава тербия, железа и кобальта (или других редкоземельных элементов). Самые главные преимущества магнитооптики перед накопителями других типов:

* долгий срок службы (**до 30 лет**);
* устойчивость записи (диск в принципе не может размагнититься);
* низкая стоимость хранения мегабайта данных по сравнению с накопителями винчестерского и флоптического типов;
* жесткие **ISO** стандарты (на любом 3,5'' магнитооптическом дисководе можно читать практически любые 3,5'' магнитооптические диски).

Наиболее популярная магнитооптика про-

изводится компанией Fujitsu. Максимальная емкость 5,25'' дисков — 5,2 Гб, а 3,5'' — 1,3 Гб (стоимость диска около $25). К сожалению, для обычных пользователей эти устройства несколько дороговаты ($400-$600) и больше подойдут для какого-нибудь web-сервера, чем для домашнего ПК.

Тем не менее, дешевизна, быстродействие, надежность и емкость самих носителей позволяет использовать их практически в любом виде «тяжелой» обработки и перегонки информации (например, при видеомонтаже).

Попытка №5: Дела давно минувших дней...

Давным-давно, когда компьютеры были большими, а дисководов и жестких дисков еще не изобрели, основным носителем информации была магнитная лента. Вспоминается незабываемое зрелище детства: громадный зал, уставленный железными шкафами, в верхней части которых закреплены две громадные катушки, и магнитная лента, бесконечно перематывающаяся с одной на другую...

Да что там говорить. Корифеям компьютерного ремесла хорошо знаком вечный симбиоз ZX Spectrum и отечественного магнитофона **«Электроника»**. Ведь на одну стандартную кассету можно было записать целый мегабайт! «К чему это?» — вероятно, спросите вы, — «мы же вроде говорим о современных носителях информации». Вот именно, дорогие мои, именно «о современных».

ZX Spectrum давно уже канул в Лету, и мхом покрылся древний магнитофон «Электроника», однако способ записи информации на магнитную ленту все еще жив и даже более того — здравствует и процветает. Современное его воплощение — хитрые агрегаты под названием **стримеры**. Стример — это устройство для хранения информации, представляющее собой магнитофон с впечатанной в него кассетой больших габаритов и емкости. За десятилетие объем накопителя на магнитной ленте значительно вырос и теперь составляет **20 Гб-100 Гб.** Причем уже есть и реально продаются модели емкостью до **200 ГБ**. Такая громадная емкость достигается за счет того, что площадь поверхности магнитного слоя у ленты значительно выше, чем у остальных типов носителей (по сути, она ограничена только длиной ленты). К сожалению, гигантский объем — единственное достоинство стримеров. Из-за своей конструкции стример может обеспечить только **последовательный доступ к данным**, и, как следствие, время доступа к файлам может достигать при этом нескольких минут! Этот недостаток несколько компенсируется скоростью передачи данных. В зависимости от модели она может варьироваться от **1 Мб/с** до **20 Мб/с**. Такие специфические характеристики стримеров в принципе определяют сферу их применения — в основном это архивирование и резервное копирование данных. Стримеры широко используются в составе современных серверов, во избежание потери ценной информации и для сохранности накопляемых данных. По исследованиям западных специалистов, использование стримеров экономически выгоднее, нежели, например, использование резервных жестких дисков.

THE CLICK OF DEATH

Несмотря на большую популярность **Iomega Zip**, с этим устройством связан один очень неприятный момент. Суть в том, что в один прекрасный дождливый день ни с того ни с сего вы можете услышать внутри накопителя характерный неприятный щелчок. Этот звук должен повториться несколько раз. Далее, на протяжении нескольких часов или дней накопитель будет работать исправно, лишь изредка хитро пощелкивая. А потом... Резко и без громких манифестов ваш обожаемый Zip Drive возьмет и выйдет из строя, прихватив в мир иной диск, который в это время находился внутри устройства.

Симптом этот получил жуткое и леденящее кровь название «щелчок смерти» и в свое время породил множество слухов о конструктивных ошибках в устройствах Zip. Бытует мнение, что диск, на котором накопитель впервые стал щелкать, переносит некий программно-аппаратный «вирус смерти» на другие накопители. Как следствие, популярность Zip-устройств одно время стала резко падать. В ответ на гневные требования пользователей возместить ущерб компания Iomega упорно и лаконично отмалчивалась. К счастью, нашелся хороший человек **Стив Гибсон,** который умелыми руками написал программу **Trouble In Paradise** («Проблема в Раю»). Эта маленькая и скромная утилита с высокой точностью способна предсказать момент смерти устройства и соответственно спасти если не сам привод, то хотя бы данные на диске.

Оказывается, щелчки сами по себе не являются признаком проблемы. Во время ошибки чтения или неправильной записи на носитель головки автоматически входят в картридж и возвращаются, очищаясь от налета и электростатического заряда. После этого головки перемещаются в рабочее положение, и чтение, как правило, проходит без проблем. Щелчок раздается именно при временной парковке головок. Это значит, что устройство не может прочитать какой-то сегмент данных, и ничего более, никакой мистики здесь нет.

Однако при этом существует небольшая вероятность фатального исхода и прихода ужасного и могучего «**The Click of Death**». В редких случаях, когда устройство пытается «пересчитать» сбойный участок на диске, то есть когда головки кратковременно паркуются, то они на обратном пути задевают внешний край диска, который в это время вращается со скоростью около **3000 об/мин.**! Это, собственно, и является причиной мгновенного выхода накопителя из строя. Одна или обе головки при этом сразу отрываются от посадочных мест и бессильно повисают на проводах. А края магнитного диска в буквальном смысле рвутся и превращаются в лохмотья.

Теперь представьте себе, что пользователь, который этого не знает (ему просто выдается ошибка чтения с устройства), вытаскивает диск и вполне логично решает попробовать его в другом дисководе. Испорченный и разлохмаченный диск мгновенно выводит из строя исправный дисковод. Именно так и сформировался миф о «заразности» «щелчков смерти».

От себя добавлю, что такие фатальные «щелчки» случаются очень и очень редко. Однако, если вы все же услышите щелчок внутри своего Zip дисковода, — то воспримите это как сигнал того, что надо немедленно воспользоваться утилитой **Trouble In Paradise**. ■

Итоги

Что же в итоге выбрать бедному пользователю из такого обилия устройств? Отвечаю.

* Если вы ревниво относитесь к своим финансам и хотите переносить файлы относительно небольшого размера (не более 100 Мб), я бы посоветовал вам именно Iomega Zip. Это очень недорогой вариант, фактически являющийся стандартом де-факто для домашних и офисных ПК. Если бы я был системным аналитиком и умел бы предсказывать рыночные тенденции, то, наверное, предрек бы именно этот носитель в качестве замены устаревшим FDD.

* Если вам нужно переносить большие объемы информации, а вытаскивать каждый раз винчестер не хочется, то смело выбирайте накопители винчестерского типа. Но будьте готовы холить и лелеять свое приобретение — эти накопители очень капризны в отношении ударов и пыли и терпеть не могут российских холодов.

* Если денег вам (или вашей фирме) не жалко, а задачи стоят нетривиальные (десять раз в день перенести 10 Гб видеофрагментов с одного компьютера на другой, например), выбирайте магнитооптику.

* Ну а если вы админ сервера-хранилища данных и не считаете нужным тратиться на дополнительный RAID-массив для резервных целей — то примите в свой штат небольшое, но емкое устройство стример. Уверяю вас — он с лихвой окупит все ваши затраты и удовлетворит все самые требовательные ожидания. ■

Устройство	Разработчик	Емкость	Пиковая скорость	Время доступа,мс	Совместимость с 720Кб/1,44Мб	Цена накопителя	Цена носителя
Стандартный 3,5" дисковод	Sony	720 Kb / 1,44 Mb	62 Кб/с	84	**Да**	$10	$0,3
LS-120 (SuperDisk)	Imation/3M, Compaq, Matsushita	120 Mb	0,6 Мб/с	Менее 70	**Да**	$70-$120	$7
UHC-31130	Mitsumi Electronics, Swan Instruments	130 Mb	3,7 Мб/с	18-28 (и 50-75)	**Да**	Н/д	Н/д
Sony HiFD	Sony, Fuji Photo Film	200 Mb (до 500 Mb)	3,6 Мб/с	Н/д	**Да**	$199	$15
Iomega Zip	Iomega	100 Mb	1,4 Мб/с (более 2 Мб/с)	29	**Нет**	$40	$8
Jazz 2Gb	Iomega	2 Гб	20 Мб/с	15-17	**Нет**	$280	$70
MO Drive	Fujutsu	640Mb	3,9 Мб/с	28	**Нет**	$200	$3-$4
GigaMO	Fujitsu/Sony	1,3 Гб	5,9 Мб/с	28	**Нет**	$300	$17

E-vred
e-vred@newmail.ru



Кино на Geforce2MX с TV-Out

Видеокарты на базе GeForce2MX на настоящий момент наиболее популярны из-за максимально оптимального соотношения цена/производительность/доступность.

Не буду утомлять читателей долгими и занудными вступлениями, а просто попытаюсь перечислить моменты, поясняющие смысл и суть этой статьи. За аксиому берется тот факт, что смотреть цифровое кино возможно или на экране монитора, или — с помощью встроенных в видеокарту средств — на экране бытового телевизора. Итак, начнем с того, что просмотр видеофильмов на экране телевизора предпочтительнее по нескольким весьма существенным причинам:

1) не каждый имеет монитор с диагональю в 21 дюйм, в то время как для телевизоров это практически минимальный размер;

2) телевизор обычно устанавливается в пределах прямой видимости с таких «удобств», как диван или кресло, что немаловажно для комфортного просмотра;

3) «картинка» на экране телевизора за счет меньшей четкости избавлена от мелких цветовых и геометрических артефактов цифровой компрессии;

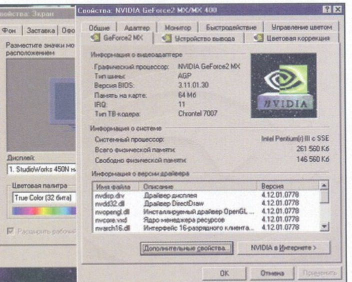
4) изображение с компьютера легко интегрируется в систему домашнего кинотеатра или просто в стереосистему.

Если вкратце, то Geforce2 MX — это урезанный GF2. Но... Но не только. С одного конца урезали, с другого «надставили». В отличие от своих старших собратьев GF2/GF3, карты на базе GF2MX имеют 2 контроллера вывода изображения: первый — на собственный RAMDAC, второй — на DAC (цифро-аналоговый преобразователь) микросхемы TV-Out. Это позволяет выводить на монитор и телевизор одновременно 2 рабочих стола с разными разрешениями и глубиной цвета, а в частности, просматривать фильм на ТВ и одновременно, например, печатать документ в Word или работать в Интернете. Это невозможно на более крутых картах NVIDIA, включая GF3.

В принципе, подобные «двухголовые» видеокарты есть и у Matrox, и у ATI, однако в данной статье речь будет идти только о GF2MX.

Коротко о железе

Модельный ряд NVIDIA MX подразделяется на GPU «просто» MX, MX-200 и MX-400. Первый и последний отличаются лишь частотой работы чипа по умолчанию, а конкретно MX-200 отличает от них еще и вдвое урезанная шина памяти (64 бита против 128). В 3D такая кастрация дает серьезный проигрыш в производительности — порядка в 20-30%, но на вывод видео, на мой взгляд, никак не влияет. Некоторые коварные NONAME карты в BIOS-е могут маркироваться как GeForce2 MX/MX-400, тогда как на самом деле в них установлен чип MX-200. Подлог легко определить на 32-мегабайтных картах, банально подсчитав ножки микросхем памяти или посмотрев их маркировку. Для 64-битной шины (MX-200) характерно наличие числа 16 в маркировке и примерно 50 ножек у микросхемы, для полных 128 бит — в маркировке должно быть число 32, а ножек — около 80.



Настоятельно не рекомендуется брать видеокарты с ТВ-кодером Chrontel 7007. Модели, построенные с использованием этого чипа — например, Abit Siluro T400 64 Мб — имеют неприятные визуальные артефакты в виде цветных полос на экране телевизора в разрешении 720x576/768x576 в формате PAL (полноэкранное видео без черных «бордюров» по бокам). Определить марку ТВ-кодера можно при внешнем осмотре платы. На одной из микросхем должна быть маркировка «Chrontel 7007» или «Chrontel 7008», «Conexant...» или «Philips...». На закладке GeForce2 MX в свойствах экрана также имеется название чипа (см. рисунок).

Кроме того, некоторые видеокарты имеют лишь S-video выход (например, Suma Platinum), а прилагающийся в комплекте китайский переходник S-video-to-RCA («тюльпан») у меня лично не заработал. Для статистики отмечу, что аналогичная проблема была как минимум еще у одного товарища с известного железячного сайта. На всякий пожарный случай рекомендую товарищам, не имеющим телевизора с S-video входом, заранее обговорить money back с продавцом.

Драйвера и их настройки

Наилучшего качества изображения позволяют добиться драйвера от NVIDIA версии 7.78, хотя, в принципе, большинство функций худо-бедно работает и в более старших версиях (8.x, 12.x, 14.x, 21.x). Что касается младших версий (5.x, 6.x), то в них в силу их «сырости» и недоработанности отсутствует полезная функция Extended TwinView. При написании этой статьи мы пользовались исключительно драйверами версии 7.78 и русскими версиями операционных систем Windows 98/Windows 2000 Pro.

Перейдем непосредственно к процессу настройки драйвера. Кликаем правой кнопкой мыши на свободном пространстве Рабочего стола, вызывая тем самым меню «Свойства экрана». Выбираем закладку «Настройки», далее «Дополнительно ➧ TwinView». Ставим точку в позицию Clone (Клон), жмем «Применить» (при этом телевизор должен быть подключен к видеокарте, иначе функция Clone будет неактивна).

☛ ***Внимание! Ни в коем случае не подключайте кабель, если компьютер или телевизор включены в сеть! Может сгореть микросхема видеовывода, и гарантия на видеокарту в этом случае накроется медным, начищенным тазом.***

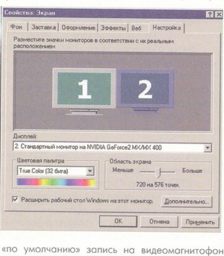
В контекстном меню монитора 2 выбираем Select output device («Устройство вывода»), затем выбираем формат видеовывода PAL-I (Великобритания), если у вас переходник S-video-RCA, то выберите composite-video-out, затем Ок.

Теперь выбираем закладку GeForce2MX ➧ Additional Properties («Дополнительные свойства») ➧ overlay controls ➧ videomirror controls ➧, ставим точку в позицию secondary display и га-

лочку в окошко **Allow driver to select the full screen mode («Разрешить драйверу выбирать режим полного экрана»)**. Закрываем все меню, и теперь, включив проигрывание видеофайла на мониторе, на телевизоре вы получите полноценное полноэкранное изображение фильма. Сразу оговорюсь, что это справедливо лишь для Wndows 95/98/Me. С Windows 2000 и XP однозначного способа избавиться от боковых «бордюров» (черных полос по бокам изображения) пока не найдено. Несчастным владельцам вышеупомянутых карт на чипе Chrontel 7007 рекомендуется убрать галочку в окошке **Allow driver to select the full screen mode**. В этом случае они будут избавлены от необходимости созерцать «приятные» помехи на экране телевизора в виде цветных и бесцветных горизонтальных полос. При этом в свойствах **монитора 2** необходимо установить разрешение **800x600**, для чего в контекстном меню **«Дисплей TwinView2»** (см. скриншот 2) следует нажать **«Выбор разрешения»**, затем **800x600**. Смысл этого действия в том, что драйвер по умолчанию «выбирает» разрешение **720x576**, с которым, собственно, и возникают проблемы у данных видеокарт.

Многие пользователи, имеющие в своем распоряжении видеокарточки с TV-Out, не обладают достаточным воображением, чтобы уяснить себе одну простую вещь. Карточке глубоко все равно, куда поступает сигнал с микросхемы видеовыхода. И поэтому, когда меня спрашивают, какое оборудование нужно, чтобы записывать DivX-диски на VHS-кассеты и сколько это самое оборудование стоит, я сразу впадаю в отчаяние. Суть в том, что с таким же успехом, с каким вы отправляете видеосигнал на вход телевизора, вы можете подать его на вход видеомагнитофона. Никакого дополнительного оборудования для домашней пиратской студии больше не требуется. Единственное, что вам остается, — так это ознакомиться с некоторыми специфическими ухищрениями, не зная которых, можно потратить время впустую.

Дело в том, что при настройках драйверов

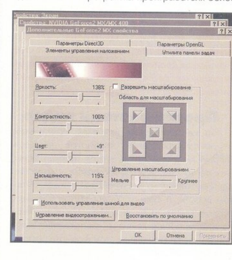


«по умолчанию» запись на видеомагнитофон невозможна. Проблема заключается в специальной системе защиты **macrovision**, встроенной в эту версию (напоминаю, что мы использовали 7.78). При подключении кабеля к видеомагнитофону возникают периодические изменения яркости, насыщенности цвета и искажения краев изображения. Для борьбы с этой напастью необходимо или использовать другую версию драйверов (например, 8.03; 8.04; 21.81 и др.), в которой нет поддержки macrovision, или применить иной, более трудоемкий, но в то же время более гибкий и универсальный способ.

Для начала следует использовать не режим Clone, как в приведенных ранее настройках, а специальный режим Extended TwinView. Далее, в меню **Start ➧ Run** набираем **«regedit»** (без кавычек, разумеется) и нажимаем клавишу **Enter**. В появившемся окне программы RegEdit выбираем раздел HKEY_LOCAL_MACHINE\System\ CurrentControlSet\ Services\Class\Display\0000\ MODES\16. Добавляем параметр **«720,576»** без кавычек, по образу и подобию остальных параметров. То же следует добавить и в раздел HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\Display\0000\MODES\32 (для 32-битного цвета).

Теперь на закладке **«Настройка»** выставляем разрешение **монитора 2** на **720x576**, а глубину цвета — **32** бита (True Color). На вкладке: **GF2MX ➧ Additional Properties (Дополнительные свойства) ➧ overlay controls ➧ videomirror controls ➧ disable ➧ Apply.**

Теперь, включив проигрывание видеофайла, сдвигаем окно программы-проигрывателя более



чем наполовину за правую границу экрана и нажимаем комбинацию клавиш **Alt+Enter**. Получаем полноэкранное изображение на телеэкране, и при этом никакого «macrovision». Кроме того, регулировки яркости, контрастности, насыщенности цвета и его оттенка на вкладке **«Свойства экрана ➧ настройка ➧ дополнительно ➧ GeForce2MX ➧ overlay control»** начинают функционировать на телевизоре! (В версиях драйверов **12.21** эти параметры активны лишь при включенном проигрывателе). Обратите внимание, что в режиме Clone регулируется качество изображения ***только*** монитора.

Минусы использования режима Extended TwinView без включения **«полноэкранного устройства»**:

а) при переносе на **монитор 2** работают лишь Windows Media Player 6.4 и его клоны;

б) в этом режиме тормозят или отказывают загружаться игры под OpenGL, так что этот ре-

жим во время игр необходимо отключать.

Как уже говорилось выше, наилучшим драйвером для «кинотеатра» я считаю версию *7.78* от NVIDIA в плане качества изображения и отсутствия глюков. К недостаткам данной версии можно отнести включение защиты macrovision при использовании «полноэкранного устройства», невозможность отключения вертикальной синхронизации и отсутствие выбора «формата видеовывода» (доступен лишь Auto-select, а это неприемлемо для владельцев видеокарт с S-Video выходом, вынужденных пользоваться переходником на RCA). Некоторые описанные недостатки можно исправить применением специальной утилиты *GTU* (в частности, выключение вертикальной синхронизации, разгон и т.д.).

Внимание! Прежде чем установить новый драйвер видеоадаптера, непременно удалите старый с помощью апплета «Установка и удаление программ» в «Панели управления». Нужный вам пункт называется *«Nvidia Windows 95/98/Me Display Drivers»*. Иначе в свойствах драйвера будет мешанина из дублирующихся закладок, куча недействующих кнопок и прочих разнообразных глюков.

Проигрыватели видео

На сегодня одним из самых практичных и распространенных форматов является MPEG4 (несмотря на то, что он требуют больших ресурсов машины). DVD-диски в качестве альтернативы пока не дотягивают, так как слишком дороги, а формат VideoCD при большем объеме (всегда на 2-х дисках) не способен обеспечить достойное качество изображения (максимальное разрешение в этом формате составляет всего 352x288). Так что не ошибусь, если скажу, что новое поколение выбирает MPEG4.

Лично я рекомендую использовать проигрыватель Windows Media Player 6.4, как наименее тормознутый при декодировании MPEG4 (что чувствуется на слабых компьютерах). По моим собственным наблюдениям, в данной версии удобнее реализован доступ к свойствам и инструкциям управления, чем в версиях 7.0 и 7.1. Есть контекстное меню при клике правой клавишей мыши на окне проигрывателя. Можно выводить полосу прокрутки и регулятор громкости в полноэкранном режиме через меню **«Вид» ➧ «Параметры» ➧ «Проигрыватель» ➧ «Кнопки, если во весь экран»**.

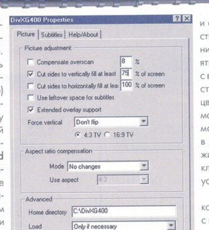
Пристального внимания заслуживает также программа *BSPlayer*, позволяющая корректно воспроизводить фильмы MPEG4 с отключаемыми субтитрами и русским переводом. Кроме нее я могу посоветовать еще плеер *Sasami*, имеющий несколько разных фильтров для улучшения изображения. Отмечу, что оба этих проигрывателя рекомендуются для использования на мощных современных процессорах (желательно ➧ 800Mz).

Для просмотра отбракованного мною DVD лучшими проигрывателями считаются WinDVD и PowerDVD.

Некоторые полезные настройки

В свойствах CD-ROM и винчестера («Панель управления» ➧, «Система» ➧ «Устройства») рекомендуется включить режим DMA. В противном случае возможны периодические остановки изображения и звука на 1 секунду каждые 8-10 секунд при обращении к диску.

Для полноценного использования всех возможностей режима Clone (т.е. возможность смотреть фильм на ТВ и одновременно работать на мониторе) желательно установить дополнительную утилиту **DivXG400.** В свойствах этой программы следует включить параметр Extended overlay Support. После этого картинка на телевизоре не будет замирать при заслоненном другим окном окне проигрывателя и при сворачивании проигрывателя в панель задач.



Кроме того, эта утилита помогает увеличить вертикальный размер изображения без искажения формы предметов в MPEG4-фильмах, компрессированных без черных полос по верхнему и нижнему краям изображения. Для этого нужно в ее настройках включить функцию Cut sides to vertically fill at least и выставить необходимый размер изображения по вертикали (в процентах).

Из всех доступных на сегодняшний день DivX кодеков лучшей я считаю версию 4.02. Она меньше всех загружает центральный процессор и обеспечивает лучшее качество изображения без дополнительных тормозов. Неприятным минусом по сравнению с версией 3.11 является отсутствие регулировки оттенка цвета (HUE). Этот недостаток можно компенсировать с помощью настроек оверлея в драйверах видеокарты (режим Extended TwinView с отключенным полноэкранным устройством, см. выше).

Для корректной работы кодеков DivX, как и в случае с видеодрайверами, рекомендуется удалять старую версию перед установкой новой.

Заключение

Данная статья не является научным трудом и никаким образом не претендует на уникальность и Путлицеровскую премию. Это всего лишь подробная инструкция по наиболее эффективному использованию конструктивных особенностей и настроек драйверов видеокарты GeForce2 MX. Читайте, вникайте и экспериментируйте. Приятного вам просмотра... ■

Все описанные программы вы можете найти на нашем компакт-диске.

Краткий словарь юного телевизионщика

Видеоконтроллер (CRTC — Cathode Ray Tube Controller) — один из важнейших компонентов видеоадаптера. Отвечает за вывод изображения из видеопамяти, регенерацию ее содержимого и формирование сигналов развертки для монитора. Проще говоря, он синтезирует цифровую «матрицу» изображения, в которой складываются образы рабочего стола, курсора, окон и др.

RAMDAC (Random Access Memory Digital-to-Analog Converter) — цифро-аналоговый преобразователь с прямым доступом в память. Преобразует цифровой сигнал видеоконтроллера в аналоговый, для последующего его отображения на экране.

TwinView — технология, позволяющая объединить в одном микрочипе GeForce2 MX два практически независимых видеоконтроллера.

ТВ-кодер — микросхема на видеоплате, преобразующая цифровой сигнал второго видеоконтроллера чипа MX в аналоговый сигнал, понятный телевизору.

S-Video или S-VHS — четырехконтактный разъем видеокарты (похож на разъем PS/2). С двух пар контактов этого разъема снимаются раздельные сигналы яркости и цветности изображения.

Композитный TV-выход (он же RCA, он же «тюльпан») — всем известный коаксиальный разъем с дыркой в центре. Сигнал с него обеспечивает несколько худшее качество изображения, чем S-Video, за счет большего взаимовлияния сигналов цветности и яркости (они объединены в одном сигнальном проводе). RCA-совместимый разъем имеется практически на каждом более-менее современном телевизоре и видеомагнитофоне.

MPEG (Moving Picture Expert Group) — технология сжатия цифрового изображения для уменьшения занимаемого файлом дискового пространства. Для сравнения: запись одной секунды видео в разрешении 768x576 в 32-битном цвете требует 32 мегабайта на винте, а файл в том же разрешении, но компрессированный кодеком DivX в формат MPEG4, займет менее 0,5 мегабайта. В первом случае на обычный 650 Мб компакт-диск поместится только 23,5 секунды (без звука!).

PAL, SECAM, NTSC — системы цветности телевизионного изображения, применяемые в разных странах мира. SECAM применяется в России в эфирном вещании, однако все продающиеся у нас видеокассеты записаны в PAL'е. ТВ-кодерами стандарт SECAM не поддерживается. NTSC — наиболее старый стандарт, появился в США и до сих пор применяется там, равно как и в большинстве стран Американского континента. PAL — более современный стандарт, преимущественно применяется в странах Европы. По сравнению с NTSC обеспечивает несколько большее разрешение и лучшую коррекцию ошибок цвета. В принципе, драйвера поддерживают обе эти системы, однако я лично рекомендую выставить именно PAL, так как в нем можно получить более четкое изображение и чистые цвета. Кроме того, не все телевизоры и видеомагнитофоны способны работать со стандартом NTSC. ■



Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Приветствую наших постоянных читателей. Традиционно хочу добавить пару фраз по поводу составленных конфигураций.

Во-первых, из категории "Дешево и сердито" недрогнувшей рукою удалена позиция "Звуковая плата". Причина в том, что большинство материнских плат уже оборудованы встроенным звуком, и, соответственно, тратиться на дополнительную, пусть и более качественную плату особого смысла не имеет. Меломанские замашки принесены в жертву цене.

Отмечу, что значительно подорожала DDR память (где-то на 20$) и совсем немного — SDRAM (в среднем на 8$). Появились в продаже карточки на новых GPU от NVIDIA — GeForce 2 Ti и GeForce 3 Ti200/Ti500. Изменения смотрите в категориях "Смерть тормозам..." и "Тебя я видел во сне...". Также в Москве проявились новые CD-RW приводы с рекордной 24x скоростью записи CD-R болванок по средней цене 120-130 у.е. Соответствующее место для такого hi-end найдено в категории "Тебя я видел во сне...".

"Дешево и сердито"

Категория до 500$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7AJA2/100 (Via Apollo KT133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100)	80
Процессор: AMD DURON 800MHz (200 MHz, Socket A)	48
Вентилятор: Cooler AMD Duron Smart fan BALL ND-3B	5
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai	29
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	90
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX"	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	35
Итого:	**392**

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI CS62-TC (FCPGA, i815EP, ATA100, Sound, ATX)	77
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, box)	54
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai	29
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	90
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX"	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852xB"	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	35
Итого:	**390**

"Смерть тормозам..."

Категория до 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7KJD (AMD761, ATX, 2DDR DIMM, Sound, UDMA100)	102
Процессор: AMD ATHLON 1000 MHz "Thunderbird" (266MHz, Socket A)	84
Вентилятор: Thermaltake "Volcano II" DU0462-7	8
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.5)	53
ПЗУ: 30, 7 GB IBM DTLA-307030 ATA100 7200rpm	107
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti TV-Out	108
Дисковод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC "W-58E"	83
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S506 ATX, 250w	58
Итого:	**613**

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH CT-9BJA <Socket478, i845, ATA100, AGP, Audio, ATX>	117
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	137
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	12
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai	29
ПЗУ: 30, 7 GB IBM DTLA-307030 ATA100 7200rpm	107
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti TV-Out	108
Дисковод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC "W-58E"	83
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S508 ATX, 250w	58
Итого:	**661**

"Тебя я видел во сне..."

Категория больше 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7M266 (Socket A, AMD 761, ATA100, Sound, ATX)	140
Процессор: AMD ATHLON XP 1800+ (266MHz, Socket A)	214
Вентилятор: Thermaltake "Mini Copper Orb" DU0462-9	14.5
ОЗУ: 512Mb (2x256) DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.5)	106
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L060AVER07-0" (ATA 100 7200rpm)	144
Видеоплата:64 Mb AGP ASUS V8200 TI500 DELUXE GEFORCE 3 DDR TV in/out	394
Дисковод 1: CD-RW Teac 24x/ 10x/ 40x CD-W524E IDE	126
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER "DVD-105SZ"	83
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-320W ATX, 300w	148
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	251
Итого:	**1630.5**

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT TH7-RAID AGP (i850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100)	160
Процессор: Pentium-4 2000E (256k L2 cash, 400MHz bus, BOX, Socket 423)	455
ОЗУ: SAMSUNG 2xRIMM 256Mb RDRAM SEC (PC800, 400Mhz)	176
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm)	144
Видеоплата: 64 Mb AGP ASUS V8200 TI500 DELUXE GEFORCE 3 DDR TV in/out	394
Дисковод 1: CD-RW Teac 24x/ 10x/ 40x CD-W524E IDE	126
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER "DVD-105SZ"	83
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-600 ATX 2.03, 300w	105
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	251
Итого:	**1904**

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

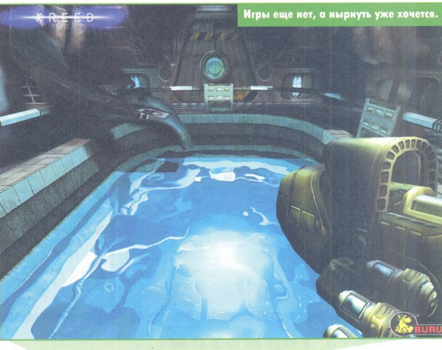
Kreed: время собирать Action

"Бурут" дышит в затылок Джону Кармаку

Еще никто в России не пытался всерьез покушаться на 3D Action. Квестов было перебито без счета, аркады шли на алтарь толпами, каждый год кто-нибудь метал бомбу в карету RPG, и время от времени разработчику из какого-нибудь Омска или Перми удавалось подстеречь в засаде стратегию. Но 3D Action оставался, можно сказать, девственно нетронутым. Реликты вроде Z.A.R. и фольклорные произведения про Данилу Багрова в счет не идут — зачем травиться осетриной второй свежести? Конечно, есть компания NMG с ее Hired Team: Trial — вне сомнения, чистокровным 3D экшеном. Но все же НТТ жил одним лишь мультиплеером и, к сожалению, очень недолго. Мир его праху...

Словом, складывается впечатление, что российские разработчики пренебрегают жанром 3D Action. И даже понятно, почему. Самые продвинутые в технологическом плане игры принадлежат именно к этому жанру. Написать движок, который сможет хоть как-то конкурировать с движками **Quake III** или **Unreal** — не проще, чем подковать блоху на все шесть копыт. Никто, конечно, не сомневается, что "может собственных Платонов...". Но не каждый издатель согласится финансировать Платонов в течение двух или трех лет, пока те будут сочинять движок, а на одной лишь манной каше мыслью в небо не вознесешься.

Однако законы эволюции еще никто не отменял. Рано или поздно это должно было случиться, и это случилось. Подошел час, когда наши разработчики созрели. Судьбе было угодно назначить первопроходцами ребят из компании **"Бурут"**. Авторы непримечательного ролевика **"Златогорье"** — сделанного, замечу, в полном соответствии с негласными канонами российского игростроя — решили произвести на свет 3D Action. Не люблю выступать в роли оракула, но, в отличие от "Златогорья", **Kreed** выглядит проектом мирового уровня. Экзальтированные западные журналисты даже пытались сравнивать игру с грядущим **Doom III**. Смело, ничего не скажешь — но, с другой стороны, что-то же навело наших забугорных коллег на таки е мысли. Да и меня, признаться, наводит — стоит бросить взгляд на скриншоты, как пробуждается нешуточный интерес к проекту. Он заставляет бороздить Интернет в поисках информации, читать англоязычные интервью и организовывать свои собственные. А как иначе прознать то, чего "бурутовцы" не выдали буржуинам? Только пообщавшись с разработчиками на великом и могучем.



Игры еще нет, а нырнуть уже хочется.

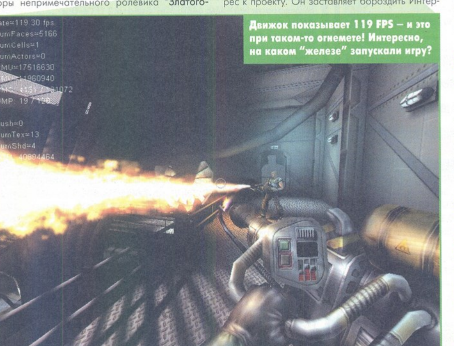
Итак, с моим неуемным любопытством пытались совладать: **Владимир Николаев** (руководитель проекта, сценарий), **Алексей Власов** (главный дизайнер), **Дмитрий Андреев** (программирование движка) и **Дмитрий Рекман** (программирование мультиплеера, AI), за что им всем большое спасибо. И отдельную благодарность хочется выразить **Наталье Тихоновой ("Руссобит-М")**, оказавшей неоценимую помощь в налаживании контакта с "Бурутом".

"Игромания" (ИМ): Почему вдруг после выпуска "Златогорья" вы решили сделать 3D Action? Не слишком ли резкий скачок между жанрами?..

Владимир Николаев: Сейчас в "Буруте" работают параллельно две группы — одна занимается разработкой "Златогорья-2", официального продолжения оригинальной игры, а вторая трудится над "Кридом". Так что никто не собирается оставлять так любое нами RPG-направление.

ИМ: Предыстория Kreed не лишена интересных деталей, но в целом выглядит достаточно простой — по крайней мере, та ее часть, которая опубликована на официальном сайте. Считаете ли вы, что предыстория и сюжет — не главное в 3D Action? Что здесь можно идти по дорожке, протоеренной id Software и 3D Realms, — черкануть пару строк, а потом обрушить на игрока лавину непрерывного экшена, чтобы у него не было времени и желания задумываться о мотивах?

Или вы больше склоняетесь к идеям Valve о том, что сюжет должен быть захватывающим и постепенно развиваться на протяжении игры?



Движок показывает 119 FPS – и это при таком-то огнемете! Интересно, на каком "железе" запускали игру?

Дмитрий "And" Андреев: Мы считаем, что современный 3D Action должен уделять внимание сюжетной линии не меньше, чем техническим наворотам движка, причем на протяжении всей игры. Не скажу, что всем уже надоели эти бои на аренах в Quake и Unreal — я знаю людей, которым это, наверное, никогда не надоест..;) Но они ведь не одни. И идеей "беспорядочной мясорубки" сейчас мало кого удивишь — а вспомните, сколько шума наделал тот же **Half-Life**. Можно пройти уровень от начала до конца, сметая всех и вся, чувствуя лишь мышь в трясущейся от ярости руке. А можно пройти всю зону на одном дыхании, а если эта зона — огромный мир с уникальными флорой и фауной, то нетрудно мысленно переселиться в этот неизведанный мир; и, возможно, тогда элементарное человеческое любопытство заставит вас поверить... Такие игры были, есть, и, самое главное, — будут. Мы же постараемся, чтобы список этих игр пополнился.

ИМ: А как будет в Kreed? Есть ли в сюжете игры некая тайна, которую игроку предстоит раскрыть?

Владимир Николаев: Конечно, тайна есть — правда, нашему герою придется разгадать ее поневоле. Не забывайте, что события игры разворачиваются в своего рода космической "черной дыре", откуда никто и никогда не возвращался. Многие годы эта задача казалась неразрешимой представителям различных цивилизаций. А нашему герою предстоит не только выбраться оттуда, но и, быть может, узнать — как и для чего здесь образовалась зона аномалии...

ИМ: Кто в "Буруте" занимается сценарной частью — отдельный профессионал или вся команда понемножку?

Владимир Николаев: Над сценарием и геймплеем "Крида" работают два человека: я и Алексей Лещев, страстный поклонник киберпанка. Конечно, как и в любой креативной команде, каждая мысль может быть высказана и с высокой долей вероятности реализована в проекте. Бывают случаи, когда мы прислушиваемся и воплощаем в жизнь идеи незадействованных в проекте людей — наших друзей и знакомых.

ИМ: Какие экшены и почему вам нравятся? Есть ли у Kreed идейные прародители — игры, на которые вам хотелось бы ориентироваться?

Дмитрий "And" Андреев: Из приключенческих экшенов мне и по сей день очень нравится **Outcast** — за великолепную софтверную графику, которую сейчас можно реализовать только на графических ускорителях шестого поколения, и невероятно захватывающий сюжет. Из классических: в плане геймплея — Half-Life, а в плане графики — Quake III Arena.

Алексей Власов: Вряд ли я могу говорить о приверженности к одному конкретному экшену. Так или иначе, во многих играх я вижу как положительные, так и отрицательные стороны.

В последнее время я подхожу к любому экшену с критической стороны — чтобы воплотить в "Криде" лучшие наработки, замеченные в проектах последнего времени.

А в общем, все зависит от настроения. Если ты пришел уставший с работы — это, конечно же, Quake. Ничто не сможет заменить пробежку по уровню с ракетницей, облачка крови на экране от разджибзованных ботов, легкость управления и ту непринужденность, с которой здесь двигаешься, отвечаешь на выстрелы противника, продуманность и дизайн уровней, их "сбалансированность". "Простота общения", если можно так выразиться, делает эту игру просто потрясающей для отдыха.

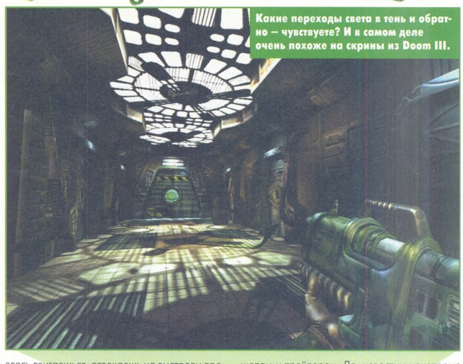
С другой стороны, если хочется поиграть во что-нибудь "интересное" — то запускаешь Half-Life или **SiN**. Захватывающий сюжет, интересные решения в дизайне уровней, неотпускающее чувство страха перед "монстром из-за угла". Порой действительно начинаешь бояться, что тебя могут убить.

ИМ: Мне приходилось слышать, что западные обозреватели иногда проводят параллели между Kreed и Doom III. Как вы относитесь к подобному сравнению?

Дмитрий "And" Андреев: О том, насколько точно это сравнение — судить сейчас достаточно тяжело. Ведь финальную спецификацию движка Doom III id не представили, поэтому сравнивать можно лишь по рабочим скриншотам и трейлерам. Да, известны некоторые сходные особенности движков "Крида" (X-Tend engine) и Doom III, но их реализация может быть совершенно разной, и от того, какой она будет, зависит очень многое. Одно можно сказать точно: выпускать продукт, который потенциально уступает разрабатывающимся в данное время проектам, — бессмысленно. Поэтому мы делаем все возможное, чтобы сравнять и увеличить этот разрыв (если он есть) в свою пользу.

ИМ: Как именно надо будет играть в Kreed? Бежим-стреляем-открываем двери-снова стреляем — и так до конца игры? Или вы не адепты классического геймплея 3D Action и планируете реализовать в игре несколько необычных ходов?

Дмитрий "RCL" Рекман: Мы стараемся сделать Kreed интересным и по-настоящему привлекательным для широкого круга игроков — поэтому предполагается наличие некоторых элементов, не присущих "классическим" играм



Какие переходы света в тень и обратно — чувствуете? И в самом деле очень похоже на скрины из Doom III.



Внимание — в левый верхний угол. В "Буруте" не чураются легкой эротики — и это супер!



Отблеск огня из пушки стреляющего парня падает на пол. А вокруг него — если разглядите — стоит кольцо дыма.

жанра shoot'em all. Мы не хотим превращать игру в какой-нибудь квест — и, конечно же, кровавая резня ни в чем не повинных монстров останется основным занятием игрока, но для выполнения ряда заданий может потребоваться наличие извилин под шлемофоном. О конкретных деталях говорить пока рано, так что лучше пусть это останется сюрпризом для играющего. Можно лишь сказать, что мы стараемся предусмотреть интересное развитие игровой ситуации при любом поведении игрока, тем самым давая ему возможность пройти этап (очистить уровень, освободить корабль и так далее) не только с помощью полной аннигиляции всех, кто встретится ему на пути. Неожиданности будут подстерегать игрока даже в поведении компьютерных оппонентов — над этим ведется отдельная работа.

ИМ: В предыстории сказано, что действие игры будет протекать в одном из опаснейших секторов космоса, на кладбище звездолетов. А как выглядят уровни? Это будут в основном отсеки и коридоры заброшенных кораблей? Если да — то расскажите, что это за корабли, каким расам они принадлежали? Будут ли другие уровни — например, поверхность планеты, астероида?

Алексей Власов: Уровни представляют собой не просто абстрактные звездолеты, а корабли различных рас. Эта идея открывает богатейшие возможности для реализации различных принципов построения пространства, позволяя отойти от традиционной формулы построения уровней — "коридор-комната-коридор...". Здесь не будет привычного "горизонтального" движения. Возможности движка X-Tend позволяют оторваться от привычных представлений о том, какими должны быть уровни и как игрок должен по ним перемещаться.

Вообразите громадное мрачное помещение с множеством тоннелей, стены которого скрываются где-то в слоистом тумане. Вы осматриваетесь... и не видите привычных пола и потолка! Сознание начинает заполнять паника... И тут на вас прыгает какая-то хищная тварь — но вы вовремя скрываетесь в одном из тоннелей. Его стены искажаются, пульсируют, будто внутренности живого организма. Вам хочется вырваться наружу — и вот наконец это удается, но... Теперь стены и потолок как будто поменялись местами, и разум уже отказывается верить в реальность происходящего...

Или, скажем, такой момент. Вы обнаружили заполненный водой проход. Прыгнув в воду, вы подныриваете под заклинившую дверь. Через некоторое время всплываете и видите, как сооружение, из которого вы только что выбрались, взлетает на воздух от чудовищного взрыва! Но надо идти дальше — сквозь сверкание гейзеров, черный дым и удушающие испарения, через лужицы блестящей ртути и гигантские озера радиоактивной воды.

ИМ: С кем сражается игрок? Он только ведет битву за выживание — или же преследует другую цель, скажем, спасение человечества? ;)

Владимир Николаев: Цели сюжета меняются несколько раз по ходу действия. Скажем так: все начинается с банального спасения небольшого транспортного судна "Асперо" и его экипажа...

ИМ: Битвы с монстрами в Kreed — это непрерывная "мясорубка", как в Doom или Serious Sam, или в основном дуэли с умными врагами — как в Unreal? Расскажите, пожалуйста, про AI компьютерных противников — как они будут действовать против игрока?

Владимир Николаев: "Крид" — это не беспрерывная мясорубка. Напротив, вся атмосфера игры — звуковое сопровождение, дизайн уровней, игра света и тени — должна быть пугающей. Каждое создание, которое вы повстречаете на пути, надолго оставит след в вашей памяти и отразится на здоровье. Завалив очередного противника, оставшись с несколькими единицами жизни и брони, вы будете с опаской ожидать следующей встречи. Хотя мы планируем и групповые миссии, где главный герой действует совместно со своими союзниками — такие миссии будут более зрелищными, в них будет больше опасных, хаотичных, непредсказуемых моментов.

Расписать действие каждого противника в зависимости от того, какие действия предпримет игрок, в рамках этого рассказа невозможно. Скажу лишь, что сейчас мы работаем над тем, чтобы монстры умели сражаться не только поодиночке, но и слаженными группами.

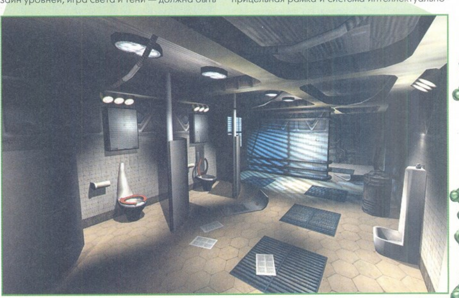
ИМ: Чем вооружен игрок? К чему вы больше стремитесь в создании оружия — к балансу или зрелищности?

Алексей Власов: Оружие будет не просто разнообразным, а очень разнообразным. Одних только гранат три вида — что немало для 3D экшена. Причем каждый вид будет отличаться от других по действию на противника.

Мощные возможности движка X-Tend позволяют реализовывать практически любые дизайн-решения, разные интересные идеи. Представьте себе оружие с потрясающей высокодетализированной текстурой 1024x1024, на поверхности которого играют блики от нескольких источников света. Количества полигонов, которое вытягивает X-Tend, хватает на отображение практически всех круглых элементов, выступов, трубок, люков и отверстий. Добавьте к этому bump mapping и четкие проекционные текстуры.

В игре присутствуют не только стандартные наборы оружия у вас и у монстров, но и специфические повреждающие агенты. Например, облачка тумана, которые свободно перемещаются в пространстве, — вы касаетесь такого облачка, и оно разрывается снопом огня, который начинает выжигать все вокруг.

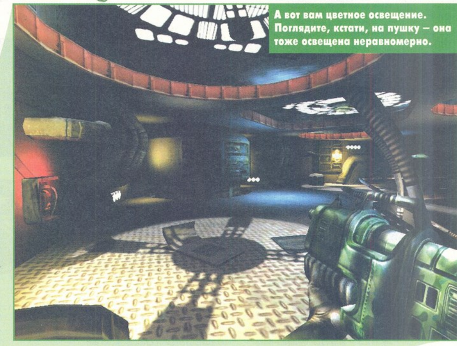
Или, скажем, пушка, отдаленно напоминающая катапульту — если точнее, ручную катапульту. Хотя описать это сложно, лучше один раз увидеть. А если вы решили заняться тотальным уничтожением всей живности на уровне, то два массивных ствола с компенсаторами, прицельная рамка и система интеллектуально-



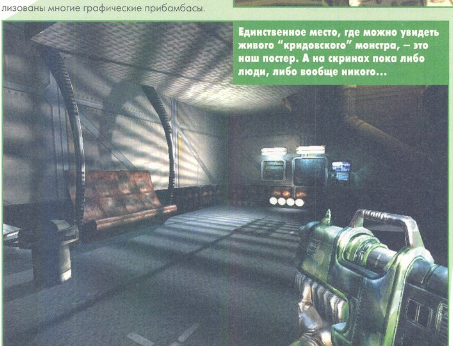
го наведения по схеме "свой-чужой" — это оружие для вас. Так что зрелищность будет. Ну а баланс — он вообще на первом месте. Думаю, нам удастся создать хорошо сбалансированный арсенал.

ИМ: Расскажите немного о движке игры — если можно, в понятных простому игроку терминах. Ходят слухи, что графика в Kreed — нечто невообразимое, да и скриншоты смотрятся просто великолепно. Сколько лет ушло (и еще уйдет?) на создание движка и много ли человек над ним работало? Есть ли в нем какие-то новаторские решения, абсолютные ноу-хау? Какими будут системные требования?

Дмитрий "And" Андреев: X-Tend изначально задумывался как некое программное ядро, предоставляющее разработчику базовый набор средств для работы с трехмерной графикой, создания интерактивных 3D-миров и спецэффектов. Имея в распоряжении гибкий интерфейс для работы с графическими ускорителями, мы можем добиться как максимальной совместимости, так и максимальной скорости. Возможности X-Tend можно постоянно расширять, благодаря чему с его помощью были реализованы многие графические прибамбасы.



А вот вам цветное освещение. Поглядите, кстати, на пушку – она тоже освещена неравномерно.



Единственное место, где можно увидеть живого "кридовского" монстра, – это наш постер. А на скринах пока либо люди, либо вообще никого...

Особое место в ядре X-Tend отводится моделям освещения, построенным на основе возможностей современных видеокарт (3D-ускорителей). Наши модели освещения позволяют учесть многие из реальных физических параметров и свойств света. Свет играет огромную роль в жизни человека, поэтому освещению в Kreed уделяется особое внимание. И в вопросах подобного рода от программистов требуется не только владение C(++), DX или OGL, но и знание особенностей работы зрения, слуха и нервной системы человека в целом. Заставить поверить игрока в реальность происходящего — задача не из легких.

Точную дату рождения X-Tend engine определить невозможно — равно как и дату завершения работ над ним. У нас зачастую рождаются абсурдные на первый взгляд идеи, которые, тем не менее, вскоре воплощаются в новых "фичах" X-Tend и даже дают ему преимущества перед другими движками. Само собой, к релизу Kreed X-Tend engine будет приведен к некоему устойчивому состоянию.

Сейчас над X-Tend работают три человека, что позволяет четко распределить работу по направлениям: 1) ядро/графика/спецэффекты, 2) физические модели/система скриптов, 3) искусственный интеллект/мультиплеер.

Системные требования Kreed предполагаются такими: PIII-800, 256Mb и GeForce3 в качестве оптимального набора; PIII-500, 128Mb и ускоритель пятого поколения (GeForce2, Radeon 7500) — в качестве минимально необходимого.

ИМ: Планируется ли мультиплеер? Если да, то какие режимы мультиплеерной игры будут поддерживаться?

Дмитрий Рекман: Как известно, значительной частью своей популярности жанр 3D Action обязан именно мультиплеерному режиму с возможностью командной игры в клубах или через Интернет. Вряд ли имеет смысл идти вразрез с установившимися стереотипами. Да, мы намереваемся сделать Kreed в том числе и сетевой игрой — естественно, с поддержкой популярных режимов вроде Deathmatch и Capture the Flag. Конечно, карты для многопользовательской игры будут существенно отличаться от уровней для сингла, причем в сторону упрощения. В этом плане Kreed, как мы надеемся, оправдает ожидания фанатов сетевых битв.

ИМ: Вы определяете Kreed преимущественно как сингл-игру или же как мультиплеерную? На какую из этих двух частей, по-вашему, игроки больше обратят внимание?

Владимир Николаев: При разработке Kreed мы уделяем равное внимание как синглу, так и мультиплееру. На наш взгляд, это две неотъемлемые части полноценного 3D экшена. Безусловно, качественная реализация обоих режимов потребует больших ресурсов. Мы можем здорово сократить себе работу, отказавшись от полномасштабной проработки одного из них, но мы в этом не заинтересованы... В общем, режимы одиночной игры и мультиплеера будут радикально отличаться друг от друга.

Говорить о том, какой из режимов будет интереснее, наверное, нельзя, потому что каждый из них по-своему уникален и притягателен для разных игроков. Ведь кто-то больше любит рубиться в "мясо", пусть даже с ботами, а кого-то силком не оттащишь от хорошего сингла.

ИМ: Что бы вам самим хотелось еще рассказать про игру? Какое будущее вы пророчите Kreed? Кто будет вашим издателем на Западе?

Владимир Николаев: Мы ничего не хотим пророчить "Криду" — мы просто хотим сделать хорошую и качественную игру, которая сможет на равных конкурировать с ведущими западными аналогами. Вопросами издания за рубежом занимается наш российский партнер и издатель, компания "Руссобит-М". Уже есть ряд предложений по "Криду" от ведущих мировых паблишеров, но договор будет подписан позже, после выпуска технологической альфа-версии "Крида", релиз которой назначен на первую половину декабря. ■



Андрей Ленский
lensky@pisem.net

Иллюстрации — Геннадий Григорьев

За что же нас так не любят, или Русские в Сети

"Мы велики! Мы свободны! Мы достойны восхищения! Достойны восхищения, как ни один народ в джунглях! Мы все так говорим — значит, это правда! — кричали бандар-логи."
Киплинг "Книга Джунглей"

Листая журнал, входя в сетевую конференцию или на игровой сайт, всюду встречаю печальные, недоуменные, а то и гневные тирады о том, что в сетевых играх не любят русских. Не то чтобы ненавидели... недолюбливают. И не уважают. Услышать подобные сетования, конечно же, можно в первую очередь от самих русских. Т.е. нас с вами.

Дальше звучат высказывания о том, что с этим надо что-то делать. Например, собрать русский клан, самый крутой, и всем-всем показать, кто в этой жизни хозяин и где обитает кузькина мать.

К сожалению, русских в Сети действительно не любят. И даже имеют на это основания.

Я не хочу сказать, будто мои соотечественники чем-то хуже всего остального мира. Но, к сожалению, у нас успела сложиться определенная культура сетевого общения. И она плохо совместима с общепринятой.

I.

Зачем человек входит в сетевую игру, а не развлекается с компьютером в режиме offline? Две причины: *живое общение* и *возможность сразиться против реального противника*. У нас вторая причина имеет гораздо большее распространение.

Разумеется, для того, чтобы поболтать, есть chat-серверы, есть пейджеры навроде ICQ, и вовсе ни к чему пользоваться дорогостоящей **Ultima Online** или неудобным текстовым **MUD**. Поэтому в игре общаются либо те, кому хочется побыть в роли, либо те, кто ищет командной игры.

У нас нередко даже опытнейшие "зубры" сетевых игр совершенно серьезно утверждают, будто отыгрыша роли в Сети... нет. Или даже так: "ролевой отыгрыш вредит *сути* игры". Суть, по их мнению, — это рост собственной крутости путем избиения монстров и накопления всевозможных предметов и способностей.

Понять эту точку зрения можно. В самом деле, сплошь и рядом авторы "ролевой" игры заставляют новорожденного "героя" тренироваться на зайчиках, кошечках, мальчиках и девочках, чтобы набрать драгоценный боевой опыт. Какой уж там после этого "отыгрыш"! Но вовсе не все игры таковы. Например, в текстовом MUD по книге Джордана *"Колесо Времен"* на улице чаще всего можно услышать не "Где бы найти такой-то меч?", а что-нибудь вроде "Правда ли, что в Амадиции появились друзья Темного?".

Увы, авторам игры не всегда удается добиться таких результатов. Говорят, Гэрриот в проекте Ultima Online стремился к тому же. У него получилось в меньшей степени. Но...

Но там, где авторы предоставили хоть малейшую возможность играть в ролевку, а не в монстрорубилку, всегда находятся игроки, которым именно эта возможность интересна. И чем лучше такие возможности — тем больше таких игроков.

Разумеется, никто не ждет, что окружающие будут устраивать целый театр. Игрокам, ищущим роли, от партнеров надо всего лишь, чтобы те не мешали этому. Носили не режущее глаз имя, не раздражали речью и так далее. Это ведь и впрямь не слишком сложно...

Сетевые ролевки — целый мир. В них есть все — художники и бандиты, рыцари и воры. Увы, многие наши соотечественники почему-то ограничивают для себя эти возможности. И впоследствии пытаются доказывать, что все остальные действуют аналогичным образом. Да нет... просто, что посеешь, то и пожнешь. Круг общения игрок себе выбирает сам.

II.

Интересный вопрос. Откуда те, кто обидел наших игроков, узнали, что они — русские? У паладина в блистающих латах пятый пункт смотреть негде. Выходцам из СНГ клеймо "русский" на лбу не ставят. Тогда — откуда?

Я на своем веку поиграл во много сетевых игр. От архаичных **MUD**'ов до **Ultima Online** и **EverQuest**, от **VGA Planets** до **Evernight**, не обошел вниманием и сервера игр "классического типа" — **Diablo**, **Starcraft**

и так далее. За это время мне запомнилось немало игроков, кто с хорошей стороны, кто — не очень. Но, странствуя бок о бок с каким-нибудь *Vellan the Druid* по соламнийским степям, я очень редко знал, дух какой национальности его оживляет. Разве что если на долгом привале заходил разговор "за жизнь"...

Но если игрок русский — дело совсем другое. Почему-то наши игроки (конечно, не все, но многие) считают своим долгом довести до сведения всего мира: *пришел русский*.

Как вы думаете, на каком языке говорят в большинстве сетевых игр? Правильно, на английском. Будь ты испанец, немец или китаец — все равно язык в Сети один. Если ты точно знаешь, что имеешь дело с соотечественником, тогда в приватной беседе можно перейти и на родной язык, но — в приватной!

А вот для русских не кажется зазорным голосить на родном языке на всю округу. В играх класса MUD, например, есть команда "крикнуть": тогда сказанные слова услышат все, кто находится в игре. За все свои скитания я раза два или три слышал крик на непонятном мне языке. Зато на русском... в общем, вы поняли.

Мне порой даже любопытно становилось: что, по мнению соотечественников, игра сильно обогатится, если все подряд будут изъясняться на родном языке? Эксперимента ради попробовал среди таких крикунов заговорить на немецком. Выручил меня только заранее подготовленный свиток телепортации.

То же самое и с именами. Да, наверное, для американца какой-нибудь *Porosenok* звучит достаточно экзотично, чтобы соответствовать фэнтези-миру. А может, и нет. Но для своих, знающих язык, как правило, ничего приятного в таких именах нет. Так что же это за страсть такая — во что бы то ни стало поведать миру о своей национальной принадлежности, назло и своим, и чужим?

Но Porosenok — это, так сказать, еще цветочки. Самые продвинутые эстеты берут русское слово и записывают его не в транслитерации, а латинскими буквами, похожими на русские. Да еще, как правило, большими (в прописных буквах сходства между алфавитами, как известно, больше, чем в строчных), а то и смесью больших и маленьких. Например, так: "*MUTbKA*". И не задумываются ни на миг, каково этого "Мутбку" воспринимать чужестранцам. Наоборот — считают поводом для гордости! Самовыразились!

Далеко не в каждой игре найдется испанский клан, хотя игроков из Испании и Латинской Америки — пруд пруди. А заповедные края, где нет русских кланов, сохранились разве что в самых сложных или дорогих играх. Что, испанцы или аргентинцы лишены патриотизма? Спросите об этом футбольных судей... Просто они хорошо понимают: *в игровом мире* нет ни испанцев, ни русских, ни американцев. Есть эльфы, гномы и прочие протоссы.

Да — не все игроки играют в ролевую игру, многие просто режут монстров. Но ведь зачем-то дизайнеры стараются расписывать игровой мир, и кому-то это нужно! Так зачем же ломиться в игру в грязных сапогах, если соблюдать условности совсем несложно?

III.

Кое-кто считает, что наших сограждан в Сети воспринимают как нечто новое и редкое. Помилуйте! В **Arctic MUD** игроков со всего света тошнило от нас еще в те седые времена, когда графическая онлайновая игра относилась к разряду научной фантастики. Какими были наиболее *заметные* русские игроки тогда — такие они и сейчас.

Повторюсь: наиболее заметные. В Сети хватает уважаемых игроков из России и сопредельных стран. Только вот в русские кланы они обычно не объединяются.

Ну, а обиженные косыми взглядами русские, между тем, стараются поправить дело. А лекарство у них всегда одно: собраться всем вместе и ка-ак показать этим буржуйским гадам!

Собраться вместе у них получается. И дислокация кузькиной матери очень быстро перестает быть для окружающих тайной. Вот только с уважением уже, увы, не получается. Их опасаются. Примерно как бешеной собаки или пьяницы за рулем.

"Крутизной" почему-то никто не восхищается. Не в последнюю очередь — из-за того, что ею русский игрок непрерывно хвастается. А еще — потому, что для доказательства своей силы наши герои то и дело прибегают к "неспортивным" приемам. Да, на это у русских монополии нет, но, опять-таки, от наших этого постоянно ожидают. В силу горького опыта.

Война кланов — дело вполне достойное, многим в Сети интересное. Однако воевать лучше красиво. Ведь не корову проигрываете.

Среди наших игроков одно время была очень популярна фраза из Роджера Желязны: *"Это не Олимпийские игры"*. В смысле — для победы все средства хороши. Так вот фразу-то стоило бы, мне кажется, вывернуть наизнанку. Игра — не война, здесь можно себе позволить некоторую спортивность...

Честность и стиль в игре, как и в жизни, окупаются. Вот этим самым уважением. За военную хитрость, интересную ловушку и так далее вас никто не осудит. А вот "неспортивное поведение" лишит вас уважения, даже если вы окажетесь сильнее всех на свете...

В стратегической онлайновой игре **Evernight** *(evernight.vr1.com)* во время партии каждый игрок волен оценить своих партнеров и противников, написав о них несколько строчек. Теперь там очень хорошо видно, насколько невыгодны обман и коварство. Хитрому игроку никто не запретит предать союзников, нанести удар в последний момент, отказаться помочь. Но после серии отзывов "Не верьте ему, он нарушает договоры" в новой партии первое, что делают соседи, — объединяются против нашего умника, и живет он ходов десять...

IV.

Рецепт "как перестать быть парией" несложен. Хотя и требует некоторых усилий.

Для начала — выучить, черт возьми, английский. Необязательно на уровне выпускника Итонского колледжа, хотя бы просто уметь связать на нем пару фраз *грамотно*. Вы пришли в *Мировую* Сеть — так потрудитесь говорить на том же языке, что и остальные!

Запомнить, — как бы это ни было удивительно, — что до вашей национальности никому нет дела. Не рассказывать о ней всем и каждому. Не позволять себе реплик на родном языке, которые может услышать хоть кто-нибудь, кроме ваших хороших знакомых из России. Не стараться собирать компанию из соотечественников. И ни под каким видом не вступать в русские кланы!

И, наконец, соблюдать приличия. Следовать тому, что называют "британским спортивным духом". В ролевке стараться говорить от лица персонажа, но не раздражать окружающих потоком словоблудия. Не хвалиться напропалую своей "крутизной". В общем — делать так, чтобы окружающим играть с вами было приятно.

Если этот подход приобретет хоть какую-нибудь популярность — глядишь, и окружающие перестанут считать, что мы только третий день как слезли с пальмы.

☆☆☆

Говорят, некогда в Спарту прибыло несколько богатых юношей из Клазомена. Они вели себя вызывающе и старались всем показать свое презрение к местным обычаям. Эфоры тогда издали указ:

"Клазоменцам разрешается вести себя неприлично."

Им — хватило. А нам? ■



Сам себе полководец

Артем Платонов
TaeBMa1 .coM

Беспристрастный взгляд на стратегические игры глазами пристрастного стратега

В каждом представителе сильной половины человечества с древнейших времен живет дух войны. Именно он заставляет нас в детстве играть в «войнушку» во дворе и в солдатики дома. Повзрослев, мы выражаем свое стремление по-разному: кто-то идет служить в армию, кто-то увлекается военной историей, а кто-то играет в стратегические игры на компьютере. Но всех нас объединяет одно — нам необходимо командовать, воевать, побеждать...

О психологической стороне этого явления я говорить не буду, оставим это психологам. Давайте-ка лучше поговорим о стратегиях. Стратегические игры, или, как их еще называют, wargames (военные игры), ведут свою родословную от настольных стратегических игр. Впервые военно-штабные игры, целью которых было не развлечение, а подготовка офицерского состава, появляются в начале XIX века в Пруссии. По повелению **Николая I** правила для таких игр были переведены и изданы на русском языке. Вначале играли только солдатиками, которые расставлялись на полу в специально отведенном для игр помещении. Впоследствии стали разыгрывать не только сражения, но и кампании — появились правила для моделирования стратегического маневрирования за пределами собственно поля боя, стали учитывать снабжение войск, доходило до крайностей — нужно было считать количество запасных подков для конского состава армии.

Такая продуманность сохранилась спустя века. Военные стратегические игры всегда точно моделируют военную ситуацию, боевые возможности войск и командиров. Игра **«Гарпун»**, моделирующая столкновение военных флотов США и СССР, была даже принята в качестве учебного пособия в военно-морских учебных заведениях Соединенных Штатов, хотя специально для этого не разрабатывалась. Прежде чем приступить к созданию стратегической игры, разработчик должен прочитать много специальной литературы и быть специалистом в этой области. К примеру, мне приходилось видеть игры, список литературы к которым переваливал за сотню названий и мог бы соперничать с научным трудом. **Джеймс Ф. Данниган**, начинавший разработчиком военных настольных игр в начале 70-х годов в американской фирме **SPI**, впоследствии был приглашен в Пентагон в качестве военного аналитика.

Но вернемся в компьютерные будни. Первые стратегии на компьютерах появились еще в 70-х годах, когда графики в играх не было и в помине. Игры были походовые и шли в текстовом режиме или с псевдографикой, отображаемой в ASCII-коде. С течением лет графика постепенно вытесняла текст, и вскоре начали появляться игры, в которых юнит изображался не строкой текста, а цветным квадратиком с очень условным рисунком. Опять же, постепенно, с усовершенствованием игровых компьютеров стали появляться все более и более совершенные графически стратегические игры. Начиная с 1992 года, в этом жанре произошел взрыв. Вышла **Dune 2**. В стратегические игры начали вкладывать миллионы долларов. Все больше и больше компаний стали обращать свое пристальное внимание стратегиям, что было жанру только на пользу. Эволюция пошла полным ходом... Со временем когда-то монолитный жанр распался на несколько поджанров, и у каждого из них сформировалась своя многомиллионная армия поклонников. Давайте рассмотрим каждую веточку могучего стратегического дерева в отдельности.

Походовая стратегия (turn-based strategy, pure wargame, «чистая» стратегия). Суть состоит в том, что ходы противоборствующих сторон делаются поочередно. Примеры: серии **Panzer General** и **Heroes of Might and Magic**.

Стратегия в реальном времени (real-time strategy, RTS, динамическая стратегия). RTS — это стратегия, где ходы противниками делаются одновременно без ограничений на дальность и время передвижения. Этот поджанр, в свою очередь, делится еще на два. **«Классические» real-time стратегии**: здесь вам приходится управлять вашим «тылом» или «базой», вести упрощенную модель хозяйства. За примерами далеко ходить не надо, достаточно вспомнить **Starcraft** или **Dune 2**. **«Чисто» стратегические игры** в реальном времени (pure real-time, wargame, real-time tactics, real-time combat simulation, tactic squad combat). Здесь нет баз, а боевые действия имитируют настоящие. То есть подкрепления не вылезают из бараков, а даются командованием. Патриотичный орк не рубится до последнего вздоха, а может тихо отступить перед подавляющими силами врага. Да и стратегия состоит не в том, чтобы вопящей толпой наехать на такую же вопящую толпу. Значение приобретают маневры и использование слабых мест противника. Примеры: серии **Close Combat**, **«Противостояние»**.

Simultaneous turn-based strategy — в этой «ветви» используются одновременно два режима: походовый и реального времени. Все игроки выполняют свой ход одновременно, но действия юнитов могут быть ограничены временем и/или же действуют **action points** (AP), которые тратятся на совершение любого действия. Примеры игр этого поджанра: **M.A.X** (который является основоположником), **X-COM: Apocalypse**, **Jagged Alliance II**.

И последний, четвертый поджанр — **God sim** (god game). Он находится на пересечении с другим жанром — управленческими играми (или цивилоподобными, как их еще иногда называют). Поджанр был основан в 1989 году, когда компания **Bullfrog** выпустила игру под названием **Populous**. Однако известность этому направлению принесла совсем другая игра — **Civilization II** от **Microprose**. В играх этого поджанра вам необходимо управлять городом, народом или целой галактикой. То есть, как видите, игра уже больше отвечает понятию «стратегия», нежели все предыдущие направления, где вам приходилось возиться в основном на тактическом уровне.

Вначале было слово...

И слово это было **Westwood**. Давайте поговорим, как же зародился один из самых интересных поджанров стратегических игр — «классические» real-time стратегии.

Как вы думаете, какая игра стала основоположником этого поджанра? «Квейк»? Молодой человек, будьте любезны отстрейфиться из аудитории. Первая «Дюна»? Вы, видимо, тоже попали не по адресу — первая «Дюна» относилась к жанру adventure, но никак не стратегий. Вторая «Дюна»? Садитесь, два. Ну ладно, раскрывайте конспекты и рты и слушайте.

История реалтайм-стратегий начиналась давно, когда вода была мокрее, небо голубее, а девушки — прекрасней. Был еще жив СССР, а мороженое продавалось по смехотворно низким ценам. В общем, на дворе стояла середина восьмидесятых, год 85-ый. Именно тогда были выпущены две игры, **Nether Earth** и **Sun Tzu's Ancient Art of War**. Впервые в них была реализована попытка перевести ход игры на рельсы реального времени. Получалось, конечно, отвратительно, потому что опыта у разработчиков не было, но сам факт!..

Прогнозируемого увеличения продаж сия попытка не дала, и о реалтайме забыли на целых семь лет. Такая ситуация длилась вплоть до 1992 года, когда компания Westwood выпустила свой шедевр. Вот теперь могут сказать свое веское слово те, кто так долго тянул руки. Верно, Dune 2. Ее создатель, **Брэд Сперри**, вспоминает, как он в течение года экспериментировал с интерфейсом и отдельными деталями игры. Периодически получалась полная чепуха, но Сперри не сдавался. И не зря, как оказалось...

Танк под названием RTS, скрипя гусеницами, начал потихоньку набирать скорость. В 1994 году компания **Blizzard**, воодушевленная небывалым успехом своих конкурентов, выпускает снаряд **Warcraft: Orcs & Humans**. На смену орнитоптерам пришли педальные вертолеты, а катапульты заменили соник-танки. Теперь на главный план стали выходить рукопашные схватки, хотя и стреляющие войска по-прежнему много значили на поле боя. Однако строения в этой игре у обоих противников были одинаковые, как и типы войск. Баланс был хорош, но... надо было идти дальше.

Пока хозяева Blizzard, **Davidson&Associates**, решали, давать «добро» на выпуск второй части «Варкрафта» или нет, в Westwood работа шла полным ходом. Сперри, засучив рукава, воплощал в новой стратегической игре все, что он по тем или иным причинам не смог воплотить в Dune 2. И наконец, осенью 1995 года, преодолев сопротивление специалистов из отдела маркетинга (которые с ужасом доказывали, что название новой игры — **Command&Conquer** — отдает садо-мазохистскими сексуальными извращениями), Сперри показал миру свой очередной хит.

В новой игре все подразделения врагов отличались друг от друга — как типами, так и характеристиками. Одна из воюющих сторон (**GDI**) сделала ставку на бронированность и хорошую вооруженность своих войск, тогда как другая сторона (**NOD**) больше рассчитывала на скорость своих военных единиц.

Интерес игроков к новому жанру захлестнул весь игровой мир. После C&C последовали десятки стратегических игр, среди которых надо выделить **Warcraft II**, **Red Alert**, **Total Annihilation**, **Dark Reign** и... **Starcraft**. Именно в 1998 году вышла эта замечательная игра, в которую играют и по сей день (вы можете вспомнить еще какую-нибудь игру четырехлетней давности, в которую продолжают увлеченно играть миллионы человек?). Хотя продажи Starcraft в Соединенных Штатах и были подобны шторму, самая умопомрачительная ситуация сложилась в Южной Корее. В 1999 году там был продан 1 миллион копий игры, учитывая, что население этой страны составляет всего 40 миллионов человек.

Лицом на амбразуры

Одним из неразработанных направлений жанра RTS является **стратегия от первого лица**, используемая в таких играх, как **Uprising** и **BattleZone**. Направление ведет свою историю от классической игры **Rainbird Software — Carrier Command**. Такие игры получили очень много критических отзывов и широко не продавались. В большинстве случаев работникам игровой прессы нравились такие игры, потому что они находили их свежими и оригинальными, но рынок пока что не был готов к принятию такого продукта. Мне кажется, что в однопользовательской игре этот поджанр так и не найдет себе применения и не будет особо популярен. Другое дело онлайновые многопользовательские игры. Только представьте себе, чего можно добиться, скрестив, скажем, **SWAT-2** и **Counter-Strike**! Или **MechCommander** с **MechWarrior**'ом!

Взгляд в будущее

Возможно, в будущем мы увидим игры реального времени, содержащие в себе несколько жанров, подобно тому, что мы можем видеть в **Warlords Battlecry** и **Warcraft III**. Игры, сочетающие ролевую игру и стратегию реального времени. Игры типа **Lionhead**'овской **Black&White** комбинируют элементы «симулятора бога» типа известных Populous и **Sim Sity** с традиционными элементами RTS. Одной из самых инновационных игр реального времени в 2000 году стала **Majesty**, самобытный «симулятор фантастического королевства», соединивший ориентированный на героя подход Warlords Battlecry с элементами простейшего «симулятора бога». Я, скорее всего, не ошибусь, если скажу, что дальнейшее совершенствование оборудования позволит игровым дизайнерам отодвинуть границы, сдерживающие развитие новых игр реального времени. За этими границами находится лучшая графика, большие миры или даже совершенно новые типы игр. Возможно, в следующие несколько лет появится еще одна игра, по своей революционности близкая к Dune 2. Возможно даже, что она станет родоначальником принципиально новой «ветви» стратегий. А возможно, и вовсе заставит вырасти рядом со старым новое дерево жанра.

Ну а пока в умах разработчиков зреет плод жанровой революции, на игровом небосклоне взойдет еще немало «классических» стратегий, которые не дадут заскучать нашему брату-геймеру... ■

INTERNET СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Конь ходит через онлайн

В середине января начнется международный турнир по онлайновым шахматам — Online World Chess 2002. Подобные вирту-



альные игрища уже не первый год проводятся в рамках Международной Шахматной Олимпиады, но впервые с лучшими гроссмейстерами мира смогут сразиться простые любители погонять слонов и коней по клетчатым ипподромам. В турнире примут участие около тридцати гроссмейстеров, среди которых Полгар, Карпов, Каспаров... А по ту сторону виртуального стола, склонившись над мониторами, засядут тысячи непрофессионалов, которые схлестнутся в схватке друг с другом за честь играть с гроссмейстерами. Уже сейчас количество желающих обыграть Крамников и Анандов насчитывается несколько миллионов, так что у организаторов будет над чем задуматься, когда дело дойдет до встреч в онлайне. Одна проблема «честности» боев готова обеспечить головную боль до конца жизни. Совершенно непонятно, как учредители собираются контролировать, играют виртуальщики сами или пользуются учебниками, компьютерными программами? Ведь надеяться на честность, когда на кону — **пятьсот тысяч долларов**, — не стоит...

«Бин Ладен» — история с продолжением

Неуемный вирус **«Бин Ладен»**, начавший свое отнюдь не гордое шествие по компьютерам пользователей пару месяцев назад, расшалился не на шутку. Про то, чем червь проявляет себя, мы уже писали в одном из осенних номеров «Мании», но время идет, вирь мутирует, приходится доносить до вас новую информацию. Надеюсь, вы хорошо запомнили, что все мессаги, содержащие фразы, хотя бы отдаленно напоминающие **«Bin Laden toilette paper!»**, **«Sadam Hussein & BinLaden IN LOVE»** или **«Is Osama Bin Laden BAD-LOVED?»** нужно выжигать из почтовых клиентов — каленым антивирусом. А все файлы **binladen-brasil.exe**, случайно обнаруженные в корневой Windows директории, — стирать с глаз долой...

Но если раньше эти два действия были панацеей от «Ладена», то теперь ситуация изменилась. Новая разновидность бестии пользуется различными «дырами» в старых версиях Windows, запускаясь без всяческого вмешательства извне. Мало того, червячок нашел лазейку в старых версиях ICQ и активно рас-



пространяется через Аську. Так что, счастливые обладатели «Форточек» версий 98 SE и ниже и ICQ более чем годичной давности, спешим вас поздравить — вы ничем не застрахованы от напасти. И единственный дельный совет, который дают специалисты-»вирусологи», — почаще обновляйте антивирусные базы или... переустанавливайте систему, попутно меняя ее на более современную. Если последнее далеко не всем по карману, то уж первое-то недоступно только ленивым. Так что — шагом марш на сайты AVP и NU.

P.S. Самая распоследняя версия «Ладена», помимо былой способности воровать документы из папок диска С:, научилась предоставлять доступ к вашему компьютеру каждому желающему... хакеру, разумеется. Основным симптомом болезни является неожиданная смена фамилии вашего харда. Загляните в настройки системы и посмотрите, соответствуют ли «имена» дисков тем, что вы давали им при создании. И если хотя бы один именуется **BinLaden**, срочно бейте в набат. Впору вызывать «скорую помощь» и госпитализировать пациента.

Еще одна прилюдная «казнь»

Microsoft продолжает гоняться за собственным хвостом. Изо всех сил пытается объять необъятное, охватить необхватное и изъять неизымаемое... Не имея достаточно больших сетей, чтобы ловить целые косяки селедки, «охранные» службы Microsoft предпочитают выхватывать рыбок, неосмотрительно выплывших на поверхность. Вот и на сей раз из легиона хакеров, творящих беспредел в виртуальном пространстве, был выбран один. Крутой крякер — известный в узких кругах как **Beale Screamer** — позарился на технологию **Windows Media DRM 7**, созданную Microsoft для защиты музыкальных произведений, распространяемых через Сеть. С помощью DRM 7 можно, скажем, ограничить время проигрывания композиции или приказать mp3-шнику самоуничтожиться по наступлении определенной даты.

Беспокойство Microsoft можно понять: систему уже лицензировало более трехсот компаний, а взлом защиты означает, что денежки придется частично возвращать — это раз, и что новых заявок на лицензирование ждать не придется — это два. С одной стороны. С другой — раз уж система взломана, то дороги назад нет, информацию в Сети не утаишь... подражателей будет масса. На прилюдные же «казни» мы, да и хакеры всего мира уже насмотрелись. И вряд ли это удержит разбойников ассемблера и дебаггера от новых виртуальных «подвигов». Скримеру, меж тем, грозит несколько лет тюрьмы

и штраф, выплаты по которому, надо полагать, окажутся для хакера пожизненными...

Призрак сибирской язвы гонит нас в виртуальность

Страх перед сибирской язвой гуляет уже не только по Штатам, но и по всему миру. И в то время как рядовые граждане с опаской вскрывают пришедшие им по почте конверты, воротилы компьютерного бизнеса задумываются о том, как наварить на неприятностях побольше денег. А задумываться есть о чем. Классическая — «бумажная» — почта терпит сейчас колоссальные убытки, тогда как почта виртуальная — проще говоря, E-mail — напротив, переживает пик своей популярности. Оно и немудрено. Неприятно, конечно, если машина «полетит» от полученного с мессагой виря, но если альтернативой выступает больничная койка, стремительно переходящая в ложе с дубовой крышкой... Демос выбирает здоровый образ жизни и предпочитает виртуальные контрацептивы в виде «е-мыла», защищая себя от вероятности заразиться... В несколько раз возросли нагрузки на американские — и не только — почтовые серверы. Поднялись продажи почтовых браузеров... Мир ушел в глухую оборону. Но руки потирают не только бизнесмены виртуальности, но и хакеры, для которых увеличение потока почтовых отправлений означает скачок вверх количества выловленных через трояны паролей и другой полезной информации с наших с вами машин...

Пентагон защищается

В последнее время атаки хакеров на компьютерные сети Пентагона, подключенные к Интернету, настолько участились, что руководство Пентагона решило пойти на крайние меры. На общем собрании было принято радикальное решение. Теперь вся информационная база, содержащая мало-мальски ценные сведения, будет отделена от Мировой Сети «железным занавесом». В роли «занавеса» выступят идентификационные смарт-карточки, которые будут выдаваться только сотрудникам Пентагона. Компьютерную же сеть оборудуют специальными устройствами для считывания информации с карт для идентификации личности, пытающегося войти на сервер. Чтобы сотрудники имели доступ к информации из любого конца света, им выдадут специальные устройства считывания, которые можно будет подключить к одному из стандартных портов любого компьютера. Пентагон свое слово сказал, теперь дело за хакерами. Интересно, сколько времени им понадобится, чтобы обойти и эту хитроумную защиту...

Не по зубам трубочка

Трансгосударственный оптико-коаксиальный кабель — вещь предельно хрупкая. Не в прямом смысле, конечно. Несмотря на всю его внушительную внешность, — все-таки 50 сантиметров диаметра, — повредить его, как два байта переслать. В прошлом номере мы уже рассказывали вам, как один подобный «шнурок» подвергся (якобы!) нападению акул, в результате чего некоторые районы Японии на длительный срок остались без доступа к Мировой Сети. Японцы с их изобретательностью не нашли ничего лучшего, как просто восстановить целостность кабеля. От них подобного никто не ожидал. Ну хотя бы для приличия и поддержания собственной репутации закопали бы «шнурок» на два-три метра в дно морское. Или брали бы пример с британской газовой компании **British Gas** — одной из крупнейших в мире служб по доставке газа в самые различные части света. Уж на что англичане консервативный народ, придерживающийся традиций... Так нет же, и в них еще теплится изобретательская жила. До чего додумались! Газопровод уже давно проложен, трубы — мощные, акулам и прочим падким до перегрызания всего и вся тварям — не по зубам. Ну так ничто не мешает пустить коаксиал прямо в газовой магистрали. Сказано — сделано. В Индию, например, British Gas оптику уже провела. И именно через газопровод. Непонятно только, от кого кабель в Индии нужно беречь. Не от акул — это точно: они там просто не водятся. Разве что от излишне любопытных индийцев.

Свобода быть неузнанным

Интернет прекрасен не только тем, что предоставляет нам возможность общаться с людьми, живущими от нас на расстоянии в несколько тысяч километров. Сеть дает нам небывалую свободу. Вы можете бояться взглянуть на себя в зеркало, не уступать место старушкам в общественном транспорте, топить котят в унитазах и стрелять по воробьям из рогаток, ваша единственная мозговая извилина может стремительно низвергаться сразу в прямую кишку... Но на просторах Интернета для ваших собеседников вы можете предстать в роли принца на белом коне... Обозначиться в дверном глазке ICQ сияющей улыбкой-смайликом, расшаркаться на пороге E-mail'а тысячей вежливых слов, войти в квартиру чата с философской притчей на устах. Для одних это — счастье, для других — горе.

Жительница Финляндии — старушка «божий одуванчик» — и помыслить себе не могла, что ее постоянный собеседник в чате, милейший, по ее словам, человек, окажется... Никем иным, как **Мохаммедом Эль-Амиром** — одним из террористов-камикадзе, находившихся за штурвалами самолетов, протаранивших Всемирный Торговый Центр. Со слов француженки, ничто не выдавало в Мохаммеде каких-либо фанатичных наклонностей. Он был человеком образованным, с ним можно было поболтать практически на любую тему. Дальше в рассказе об Эль-Маире старушка рассыпается сотней комплиментов: галантен, добр, учтив... Несколько американских газет, не углядев ничего криминального в данном повествовании, не замедлили опубликовать интервью с пожилой француженкой. Органы правопорядка, также не углядев в тексте криминала, попытались было «настучать по шапке» газетенкам, но, вовремя спохватившись, предоставили такую возможность общественности. Пикеты у зданий редакций, письма с требованиями уволить главных редакторов... все как положено.

Пока все газеты «живы» и здравствуют, а буча потихоньку улеглась. Для нас же данный инцидент — лишь очередной повод задуматься, кто же сейчас находится «по ту сторону Сети», очаровательная блондинка или восьмилапый орангутанг из далекой галактики со щупальцами на носу и задней мыслью в кармане. ■



Алексей Макаренков
makarenkOFF@igromania.ru

Илья Илюхин
ilya@igromania.ru

Рыцари круглого стола в онлайне

«Но вскоре они вскочили на ноги, обнажили мечи и бросились друг на друга, как свирепые львы, нанося такие удары, что куски доспехов летели во все стороны, и кровь лилась, окрашивая поляну в еще более зловещий красный цвет...»

Роджер Ланселин Грин,
«Приключения Короля Артура и рыцарей Круглого Стола»

В последнее время становится немного грустно смотреть на активно развивающийся онлайновый мир. Это у них — в Америке — почти каждый может выложить сумму на несколько лет игры, скажем, в EverQuest. Но мы-то живем в России. Неужели не существует на совесть сделанной MMORPG (Multiplayer Online Role-playing Game) с относительно малой игровой платой (само собой, не как в Ultima Online; 30$ плюс ежемесячные взносы — это уже чересчур)?

Конечно, существует множество бесплатных RPG — например, Runescape (*см. №4 за 2001 год*). Однако сами посудите: ради какой цели понадобилось за просто так делать действительно качественную RPG? Runescape была исключением, но и ее постигла печальная участь — с августа 2001 года игра стала платной. Ведь на голом энтузиазме, как известно, далеко не уедешь. Скорость соединения в бесплатных ролевухах обычно оставляет желать лучшего, не говоря уже о качестве графики. Выходит, геймер тратит деньги больше за время коннекта, нежели за саму игру. К тому же нововведения обычно происходят крайне редко.

Другой вопрос: а есть ли такая онлайновая игра, которая способна составить конкуренцию лидирующей троице (Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call), при этом соблюдая три условия: при красивой графике показывать достаточное количество FPS, не тормозить даже при 14000 бит/сек. и, самое главное, стоить столько, сколько по карману среднестатистическому российскому игроману. На первый взгляд, при таком большом наличии потребностей это кажется неосуществимым. Однако — мир не без чудес — такая ролевая игра действительно есть. Имя ей — Dark Age of Camelot.

История начинается...

Сюжет разворачивается в древнем королевстве Камелот. Альбион — фэнтезийное царство, основанное королем Артуром — переживает сейчас далеко не самые лучшие времена, подвергаясь постоянным нападениям со стороны Мидгарда и Хибернии. У каждого королевства в Святилище хранятся магические Реликвии (Relics) — чрезвычайно мощные и редкие артефакты. Задача каждой расы — похитить вражеские Реликвии (чем больше, тем лучше), не допустив, в свою очередь, пропажу своей...

Разрабатывая игру, Mythic Entertainment ориентировалась на сказания и легенды... Для пущего реализма. Играя, вы можете встретить настоящих героев, например, самого Ланселота. Боги в игре тоже соответствуют «реальным». Надо сказать, это придает игре определенный шарм — ведь некоторые события действительно происходили в «нашей» истории. В этом, пожалуй, главное отличие игры от большинства конкурентов.

Ведь что такое, грубо говоря, та же **«Ультима»**? Бесконечные разборки, да player-киллерство на каждом шагу. А в Dark Age of Camelot присутствует своего рода светлая цель, ради которой мы и живем в онлайновом мире. И это хотя бы немного, но возвышает игру над остальными представителями жанра.

Основы основ

Игра использует тот же движок, что и Spellbinder: the Nexus Conflict, а это говорит о многом. 3D-масштабируемая графика, поддержка акселераторов, вид как от первого, так и от третьего лица... А впрочем, будет лучше, если вы взглянете на скриншоты, — толку будет больше.



Оформление и интерфейс — на уровне. Все удобно разложено по полочкам, не заблудитесь. Помимо этого, имеется большое количество нововведений. Из самых главных — разделение сообщений на системные и игровые, а также — проработанная систему «горячих клавиш» (hot-keys).

Если вы играете в первый раз, сначала нужно будет создать свое альтер эго. К генерации персонажа разработчики отнеслись внимательно. Кроме стандартного выбора **пола, класса** и **расы**, можно изменить **величину героя** (рост), его **лицо** и **цвет волос**. Максимум игроку дозволено иметь 7 персонажей (заметьте, тоже далеко не во всех онлайновых ролевках встретишь), но все должны быть из одного королевства. Потому как некоторые особо умные пытаются играть одновременно за две стороны, рассказывая всем, что сейчас происходит во вражеском лагере. Итак, кого же предпочесть? Однозначно ответить на этот вопрос нельзя. Дело вкуса, свободы выбора, равенства и братства. А баланс в игре — налицо.

Царства

Для того чтобы вы имели представление о царствах в Камелоте, мы приведем здесь краткое описание. А еще — поможем определиться с персонажем.

Альбион

В Альбионе обитают: обычные **англичане (Britons)**, высокие и сильные **горцы (Highlanders)**, интеллектуальные **авалонцы (Avalonians)** и ловкие **сарацины (Saracens)**. Первые — середнячки по всем показателям. Соответственно, другие, как легко можно догадаться, — воины, маги и воры. На первых порах советую брать выносливых северян, то бишь горцев. Играть ими предельно просто, а главное — они **имеют хорошие боевые показатели**. Или же — можно попробовать в деле сарацинов, обитателей южных пустынь. Из всей компании они **самые быстрые и ловкие**. Игра альбионским магом — авалонцем — требует определенного опыта. Если все-таки решили играть за него — советую в первую очередь заглянуть в одноименный город, — Авалон, — здесь находится **масса всевозможных магических гильдий**. Там же можно прикупить полезных вещичек и выполнить какой-нибудь квест.

Мидгард

Жители Мидгарда — норвежцы — представляют собой сильных, жестоких, выносливых созданий. Вообще они народ не слишком цивилизованный, но когда дело касается войны — тут уж все стоят как один. Во многом это обусловлено тем, что они больше всего в жизни любят сражаться, и **из них получаются отменные воины**. Мидгардские расы почти никогда не сотрудничают друг с другом, но всегда готовы объединиться, чтобы бороться с общими врагами. В этом царстве живут следующие создания: простые **норвежцы (Norsemen)**, могучие **тролли (Trolls)**, выносливые **карлики (Dwarfs)** и хитрые, но слабые **кобольды (Kobolds)**. Людей советую не брать из-за высокой конкуренции со стороны других рас. Оптимально следует выбирать между троллем или карликом — в Мидгарде это два наилучших боевых класса. В принципе, можно взять и кобольда, но тогда уж будьте готовы удирать от первого встречного — обитатели подземных лабиринтов довольно слабы в битве. В Мидгарде поклоняются трем богам — **Odin**, **Thor**, и **Hel**. К сожалению, маги из норвежцев — никакие. Это единственный ощутимый минус.

Хиберния

Так называется остров к западу от Альбиона, густо населенный кельтами. Как-то раз к ним присоединились существа «из другого мира» (otherworld), в просторечии именуемые эльфами. Это произошло, когда обе расы почувствовали угрозу со стороны других царств. Теперь они образуют друг с другом мощную комбинацию магии и природной силы. Всего в Хибернии четыре расы: обыкновенные **кельты (Celts)**, высокие **эльфы (Elves)**, гигантские **фирболги (Firbolgs)** и ловкие **люрикины (Lurikeen)**. Честно говоря, почти все здешние классы требуют наличия хотя бы небольшого опыта, проведенного в мире Camelot. Новичкам могу лишь посоветовать освоиться с менее сложными классами. Или — попробовать поиграть кельтом как **наименее трудной расой**. Управление остальными же классами зависит от того, кем именно вы хотите играть. Если магом или файтером, то фирболги и эльфы — ваш выбор. Ну а люрикины недалеко отстают от своих собратьев — благодаря своим маленьким размерам и проворству они наравне конкурируют с ними. ■

Наконец, процедура генерации завершена, и вы попадаете в завораживающий мир **Dark Age of Camelot**... Он не так велик, как в **UO**, но все равно производит впечатление. Территория игры поделена на три части, каждая из которых соответствует своему королевству. Районы максимально приближены к реальности. То есть в **английской** (Альбион) области преобладают темные леса, в **норвежской** (Мидгард) — царит ледяная тундра, а в **ирландской** (Хиберния) — доминирует холмистая местность.

Как вступить в геймплей, не мне вас учить — особых навыков от новичков игра не требует. Все становится понятно с первого клика мыши. Для начинающих игроков сделаны так называемые **adventuring-области**, где они могут обучаться основам и не волноваться, что на них нападут враги. Вначале рекомендую пойти поупражняться в битвах на **Аренах** — специальных боевых площадках. Там можно спокойно сражаться без риска потерять HP.

Квесты — куда же без них — достаточно разнообразны. По крайней мере, двух одинаковых (что часто встречается в бесплатных ролевках) вы точно не найдете. Дело даже не в усилиях разработчиков, просто все задания случайно генерируются игрой. Есть и такая удобная вещь, как **Questing Journal** — ведение логов. Так что забудьте о мучительных воспоминаниях типа «а что я должен сделать с этим ключом?».

Боевая система

Невозможно представить хорошую RPG без продуманной системы битв. Тем не менее, сегодня почти в каждом онлайновом ролевике можно найти тот или иной недостаток в системе сражений. Скажем, в **Ultima Online** игрок может сражаться вообще с любым персонажем (это, пожалуй, и есть причина распространенности в UO столь ненавистных PK). В **DAofC** же разработчики поступили хитро — они позволили герою драться только с игро-

ками враждебных королевств и, разумеется, с монстрами. Элегантное па, позволившее не свести весь геймплей к тотальному уничтожению всего, что движется.

Кстати, о монстрах. Если в остальных играх искусственный интеллект ограничивался только бездумным нападением, в Dark Age of Camelot монстр может сам (!) завести разговор, предложить обменяться вещами и вообще действовать оптимальным, по его мнению, способом. И зачастую действия детищ программы вполне могут поконкурировать в обдуманности с поступками реальных людей. Такого, на мой взгляд, пока не было ни в одной подобной игре.

Несмотря на кажущуюся простоту, бои хорошо сбалансированы. Перед сражением игрок выбирает боевой стиль — и вперед! Крутое месилово в реальном времени ждет вас. Стилей же в игре предусмотрено более 20, так что будет из чего выбрать. Но — не все доступны сразу. Выучить новые можно, вступив в какую-нибудь гильдию или просто потихоньку подрастая в уровне. Лучшего стиля борьбы — нет, в каждой ситуации нужно применять какой-то определенный. Самое примечательное, что для каждой манеры боя сделана своя анимация, что не может не радовать. Не стоит забывать, что боевая система пока проходит тестирование, так что — при нахождении разработчиками каких-нибудь багов новый патчик может сражения и подкорректировать.

Само собой, что с числом побед растет и уровень игрока — это неотъемлемая черта любой ролевой игры. В Dark Age of Camelot за успешно отбитую атаку или уничтоженного противника дают особые очки, называемые Realm Points. При накоплении определенного числа оных игрок получает новое звание, предметы и узнает свой текущий статус. Плюс получает новые возможности, например, способность ездить на лошади. Система в целом довольно сбалансированная и не имеет видимых недостатков. Хотя особых преимуществ по сравнению с другими аналогичными системами тоже не наблюдается.

Иже с ними

Проблему смерти героя разные разработчики решают по-разному. В одних играх персонаж лишается всего: и денег, и вещей, и опыта. Играя в такие игры, вы оберегаете персонажа прямо как себя в реальной жизни (хотя есть исключения). В других — ваше игровое воплощение ничего не теряет. Это позволяет наплевательски относиться к герою; игры подобного рода обычно малоиграбельны. В случае же с DAofC соблюден баланс. Если погибший персонаж ниже шестого уровня, то он абсолютно ничего не теряет — ведь редко кто набирает много опыта за такой маленький срок. А вот если уровень превысил гордую отметку «шесть», то придется распрощаться с опытом и некоторым числом Realm Points (чем выше уровень, тем больше придется потерять). Впрочем, позже, помолясь у своего могильного камня, который образуется на месте гибели героя, вы тем самым восстановите половину своей экспы. Можно сохранить и пресловутые Realm Points, но только при условии что вас оживит **клерик**, **священник** или **друид**.

Разработчики добросовестно подошли к извечной проблеме читеров. Как я уже говорил, никто не может сражаться с обитателями своего королевства. Кроме того, Mythic Entertainment наложила запрет на общение с врагами. Вот таким вот простым способом нечестные игроки остаются не у дел.

Теперь пришла пора поговорить о цели игры. Предположим, вам удалось тайком прокрасться во вражеское Святилище и выкрасть Реликвию. Хотя, на самом деле, одному туда лучше не соваться — убьют, особо не церемонясь. Обычно набеги на место хранения сокровища происходят организованно. Будучи похищенным и водруженным на свое родное Святилище, артефакт дает бонусы **всем** персонажам данного королевства. Например, плюс несколько хитов к атаке или иммунитет к некоторым заклинаниям. Кстати, некоторые Реликвии до сих пор не обнаружены. Найти их достаточно трудно, отдельные особо сложные квесты связаны с поиском этих затерянных артефактов. Но все равно стоит попытаться — поверьте, они того стоят.

Полезные ссылки

www.darkageofcamelot.com — официальный сайт игры, где можно найти много полезной информации, в частности — подробное описание классов, рас и обширный FAQ.

www.camelotoutpost.com — самый крупный фэн-сайт. Самое главное — большая библиотека и часто обновляющийся форум. Новичкам в мире Camelot следует начать путь именно отсюда.

www.camelotnexus.com — еще один фанатский сервер. Будет интересно посмотреть как начинающему, так и опытному игроку.

Финальные аккорды

На данный момент Dark Age of Camelot вышла из стадии тестирования и отправилась в вольное плавание по сетевым морям. Полная версия DAofC распространяется в коробочке с мануалом и стоит чуть больше двадцати зеленых рублей. До России официальная версия тоже уже успела добраться. Да и пираты не спали и выпустили свои «джевелы» чуть ли не раньше официального релиза. Понятное дело, что в пиратскую версию поиграть на официальном сервере (полностью бесплатном, но с контролем версии игры) не удастся, но вот на начинающих открываться пиратских сайтах — сколько угодно. Яснее ясного, что геймплей на «черных» серверах не тот, так что пробовать не советуем... Но наличие «теневого рынка игры» говорит о высокой популярности проекта. Если уж нет денег на коробочку, то можно подождать немного: разработчики грозились выложить на официальном сайте облегченную версию Dark Age of Camelot, полностью свободную для скачивания. На этой многообещающей ноте мы прощаемся с вами до следующего номера. Крепкого вам клинка, доброй лошади и верных напарников... ■

Никита Павлов
pomni@au.ru, http://attend.to/kitp

Живая Жизнь Онлайна

Я — наркоман со стажем. Каких только «препаратов» я не испробовал в этой жизни. Фидо, аська, чаты, форумы, в конце концов. Я думал, меня ничем уже нельзя удивить. Что теперь может заставить меня сутками сидеть перед компьютером? Ведь я сумел познать вкус жизни. Возможно, благодаря моим компьютерным наркотикам. Но на наркомана, даже бывшего, может подействовать новый наркотик, который будет сильнее прежних. И я, на беду свою, нашел его. Это — Живой Журнал («ЖЖ» — термин столь же нарицательный для LifeJornal, как и «аська» для ICQ). И снова вместо того, чтобы с работы уйти в пять часов, я засиживаюсь до десяти, а, прибегая домой, первым делом включаю компьютер и снова набираю заветный адрес: ***www.livejournal.com***.

Nikita A. Pavlow's LiveJournal -- Friends - Microsoft Internet Explorer

Богобрческое (до востребования) [28 Oct 2001|**10:51am**]

Здравствуйте, дорогой товарищ Бог.
Вообще-то я, как человек современный и прогрессивный, в Вас, конечно же, не верю и наверняка знаю, что Вас, конечно же, нет. Дорогой товарищ Бог, которого нет, дико извините, пожалуйста, что тревожу Вас понапрасну такими письмами.
Но, дорогой Бог, не мог бы ты выполнить, пожалуйста, одну мою просьбу.
Ну что тебе стоит?
Я, конечно же, понимаю, что такие просьбы посылают Вам тысячи миллионов людей с нашей Земли, которую Вы курируете. А еще, очень может быть, и разные гуманоиды с других планет, которые Вам подведомствены. Кончно, легко ли обслуживать такой контингент? При том, конечно, что и Вас и нет вдобавок. Проколы неизбежны, Ваша правда, дорогой Бог.
Я понимаю.
Потому тчо я все всегда понимаю.
Но только, дорогой товарищ Бог, как говорила ОС, - а кому легко? Работа есть работа.
Дорогой Бог, не молгли бы Вы, учитывая все вышесказанное, в порядке живой очереди рассмотреть и мое заявление?

заявление.

Прошу уволить меня с должности непомерно духовно развитого и чрезвычайно тонко чувствующего человека; оградить от душевных сомнений и метаний и дать мне отпуск за свой счет в деревню к здоровому народу.
Просто достало, дорогой товарисч Бог, просто достало. И ннифига у меня не прошло. И ужасно больно.
О принятии просьбы к рассмотрению прошу сообщить мне каким-нибудь явлением или знамением. Можно в виде НЛО.

Заранее спасибо.

С искренним уважением,
М.Артемчук.

martik

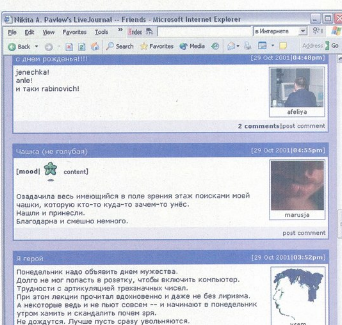
5 comments|post comment

ЖЖ — это дневник

Сколько раз в жизни пытался я вести дневник? Бесчисленное количество. Бумажки, блокнотики, тетрадки в 90 листов, потом файлы .doc, специальные программки... Но все забрасывалось через день, неделю, месяц... Зачем, думалось мне, зачем все это нужно? Никто же не прочитает, никому неинтересно, что ты там пишешь в своем блокнотике. Амбиции, порыв творчества душили именно они. Неудовлетворенные, одинокие в пустоте школьной тетради или новомодного органайзера. Если у тебя есть мысль, то найди для нее выход, не мучь ее в затворках, пусти на волю. Бумага — тленна, а память человеческая — вечна.

В ЖЖ амбиция находит выход в массы. В ЖЖ ты можешь стать интересен всем. ЖЖ для того и создан, чтобы ты мог вести дневник (да и не столько это даже дневник, сколько средство для самовыражения), а другие могли его читать. И ты тоже можешь читать чужие дневники, и даже делать заметки на полях («комментарии» — так это называется по терминологии ЖЖ). Ты можешь жить жизнью других так, как захочется тебе, попробовать себя в роли психолога и эстета. Ты можешь быть любым. Любить и ненавидеть — это же так просто, когда есть предмет приложения.

«Фендс-лист» (friends list) — трепет сердца и бьющиеся в экстазе надпочечники, выбрасывающие адреналин в сосуды. Если вам понравился дневник какого-то человека, вы можете сделать его своим «френдом». Без комментариев. Что или кто будет вашим другом, дневник или сам человек — вопрос, на который не может ответить никто, потому что каждый находит для себя свое решение. «Его» записи будут появляться в вашем френдс-листе. Это — наркотик, яд, который не нужно вводить в вену, не нужно слизывать с мятой промокашки и вдыхать с дымом штакета.



Чтение и комментарии чужих дневников в своем (или чужом) френдс-листе и заставляет людей большую часть своего рабочего (или свободного, у кого как) времени тратить на ЖЖ.

I will be...

Еще много красивых слов можно произнести в адрес ЖЖ, но на сегодня мы исчерпали их лимит. Лишь для того, чтобы дать дорогу практической информации. Вы еще ничего не знаете о ЖЖ? Ну так внимайте!

Попасть в ЖЖ намного проще, чем попасть, скажем, в Фидо (статью о которой читайте в ближайших номерах «Мании»). Но чуть-чуть сложнее регистрации нового номера в аське. За аккаунт в ЖЖ можно заплатить деньги. Это не так дорого, как, скажем, платить за хороший хостинг домашней странички. За два месяца нужно выложить пять долларов, а если будете платить сразу за год — то всего $25. Платный аккаунт позволит пользоваться разномастными дополнительными примочками, вроде установки форм для голосования в своих сообщениях или просмотра статистики посещений.

Предположим, денег нет: принцип или финансовые проблемы — неважно. А может, просто желаете попробовать, как «оно». Что ж, достаточно достать где-нибудь код для бесплатной регистрации. Код этот можно попросить, скажем, у знакомого, который уже обладает аккаунтом в ЖЖ. Если таких знакомых нет (что удивительно, но не фатально), то можно просто пойти на ***www.livejournal.com*** и попросить о коде первого попавшегося журналиста. Помогут, не сомневайтесь.

После регистрации желательно скачать клиентскую программу для работы. Она облегчит вашу новую жизнь. Лучше всего качать русский клиент (*http://www. livejournal.ru/client.shtml*), он обладает дополнительными функциями и удобнее в работе. Поскольку для скачки клиентской части нужно пройти процедуру регистрации, дабы пополнить своей персоной стат-лист сайта, мы не стали выкладывать программу на наш компакт. Весит утилитка немного, а для работы с ЖЖ вам все равно придется выходить в Сеть. Так что скачаете...

Пользоваться клиентом очень просто. После ввода логина и пароля появляется окошко с полем «тема», назначение которого понятно, и с большим текстовым полем для ввода самой записи. По желанию можно выставить уровень доступа к записи (например, вы можете вести дневник только для себя — никто, кроме вас, не сможет его читать; по умолчанию любой человек, зашедший по адресу ***www.livejournal.com/users/ваше_имя,*** может увидеть ваш дневник), запретить комментирование записи, выбрать фотографию (пользователи, которые не платят за аккаунт, могут использовать в своих сообщениях до трех фотографий 100x100). После заполнения жмете кнопку «Поместить запись в дневник», и... все!

Теперь вы — человек, у которого есть свой собственный онлайновый дневник. Мои вам поздравления. Вы среди всех, а все — вокруг вас.

Дай лапу, друг

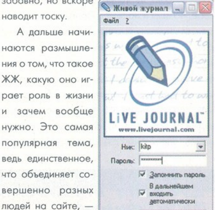
В ЖЖ существует такое понятие, как френд. Френд (friend; переводится как «друг», но я вас умоляю, не считайте френдов своими друзьями!) — это журналист, занесенный в специальный список пользователей. Все заметки френдов в хронологическом порядке (самые последние — сверху) появляются на специальной страничке, расположенной по адресу *www.livejournal.com/users/ваше_имя/friends*.

Итак, вам нужно добиться того, чтобы вас заметили и стали добавлять в свой френдс-лист. Если, конечно, ваш дневник кому-то понравится. Через некоторое время после вашего появления в ЖЖ вы, будьте уверены, появитесь в списке френдов fif'a, и, соответственно, в его ленте (если этого не произошло — поговорите с тем человеком, который выдал вам код). Так что люди, читающие, хоть иногда, ленту fif'a (таких много), о вас узнают.

В ленте fif'a, а также по лентам других журналистов, вы найдете тех людей, дневники которых вам понравятся. Вы можете добавить их себе во френды, и тогда они узнают о вас. Вскоре вы обрастете огромным количеством френдов, и, не исключено, перестанете читать ленту fif'a — дабы удержаться от соблазна добавить еще кого-нибудь.

О чем писать в ЖЖ?

Большинство журналов строится по одной и той же схеме. Сначала человек пишет весьма интересные заметки. Что-то забавное из своей жизни, какие-то оригинальные размышления. Потом начинается следующая стадия существования индивида в ЖЖ. Появляются записи вроде «я пошел обедать». Вначале это даже забавно, но вскоре наводит тоску.



А дальше начинаются размышления о том, что такое ЖЖ, какую оно играет роль в жизни и зачем вообще нужно. Это самая популярная тема, ведь единственное, что объединяет совершенно разных людей на сайте, — Живой Журнал.

Что день грядущий нам...

Скоро вы забудете о своей работе. А если вы студент — то об окончившейся сессии узнаете в ЖЖ. Вполне может статься так, что ваше начальство не уволит вас, а заведет собственный дневник. Я уже слышал о корпоративном ЖЖ (исходные коды LifeJornal бесплатны, и каждый может создать аналогичную систему). Если вы не хотите, чтобы жена ушла от вас, купите домой второй компьютер, а на день рожденья подарите аккаунт (в ЖЖ аккаунты можно покупать именно в качестве подарка). Но фирма, в которой вы работаете, все равно разорится, из института вас выгонят, а семейные узы распадутся. Это неизбежно! Примите это как должное.

На этом все! Я ушел писать новое сообщение в ЖЖ, не отвлекайте меня, пожалуйста... НИ-КОГ-ДА. ■

Цитаты

Несколько характерных цитат из ЖЖ. То, как люди делают ЭТО. И что отвечают им окружающие.

Гы Мама, я ЖЖшника люблю. Мама, я за ЖЖшника пойду. ЖЖшник постинг накропает. А потом башкой мотает. Мол, зачем я это написал.

Poganka

Практическое наблюдение: ЖЖ есть не только средство слезать с чатов.... но и смесь ББС с Фидо... И это правильно.

Hell_Dog

Запары. Мне есть, что сюда написать, но где ж взять время? Где урезать? Ломаю голову...

charlie_brown

Я, например, не обедал... Здесь просто кладбище примерно вот таких жертв.. Кто-то ночами не спит с женой.. Кто-то утром не чистит зубы...

manual

Причислить к сонму ангелов:

1. Уборщицу в офисе, которая, вымыв мою чашку, ставит ее, чистенькую, не в общую кучу, а мне на стол. 2. Незнакомого человека, который подвозил меня до работы и сказал на прощание: «Если что — мы тут рядом, не грустите». 3. Катечку, потому что ей вчера было плохо. 4. Мехового лисица, с которым мы пережили прошлую ночь. 5. Того, кто изобрел эту самую вулканизацию у меня в ботинках, потому что мы с ней сегодня вышли из машины прямо в лужу.

lori_lo

О да!

Я сегодня спал с международным мастером (точнее мастершей) спорта по шахматам — во! Потеплело. Одиноко. Думаю. Непонятно!!! Секс поверх презерватива — в юбке или в брюках??? И объясните различие. Употреблено несколько магических формул. Количество комментов должно, как минимум, перевалить за двести.

144 Comments |Comment on this rjohnson

Евгений Пименов aka Ice
ice@zakamsk.ru

Интересное в сети

www.provider.net.ru

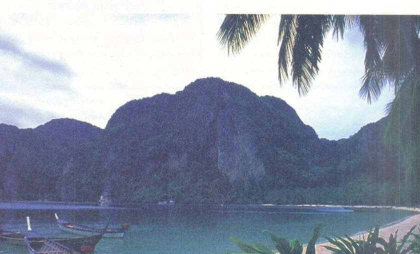
Многие пользователи Интернета (особенно в регионах) недовольны своим провайдером. Но не решаются сменить его по ряду причин. Причины бывают разные, но в основном это отсутствие под рукой информации о качестве предоставляемых услуг другими провайдерами в своем городе. Зайдя на этот сайт, вы сможете не только узнать о большинстве крупных провайдеров России, но и почитать отзывы простых пользователей о качестве их услуг, а также высказать личное мнение о своем провайдере. Также, посетив данный ресурс, вы будете в курсе последних новостей российского сегмента Сети.

http://setiathome.ssl.berkeley.edu

Этот сайт не только интересен сам по себе, но еще и полезен. Полезен как лично вам, так и всему прогрессивному человечеству. А дело тут вот в чем: на этой страничке вам предлагают скачать небольшой файл (примерно 720Kb), после установки утилиты она будет работать как обыкновенный скринсейвер. Но только на первый взгляд. На самом деле это фрагмент информации, полученный с мощного радиотелескопа, а в то время, пока у вас на экране будет бегать красивая картинка, — данные, вложенные в этот файл, обрабатываются. Вся идея в том, чтобы помочь ученым, работающим над проектом SETI (поиск внеземного разума), найти этот самый внеземной разум. Если вам повезет и вы скачаете именно тот файл, в котором будут сигналы от зеленых человечков, вас ждет всемирная слава и приличное денежное вознаграждение. Дерзайте!

http://ufolog.nm.ru

Раз уж мы заговорили о зеленых человечках, было бы неплохо узнать про них более подробно. На сайте с интригующим названием **«Книга тайн: НЛО»** вы найдете массу интересной и захватывающей информации, сможете посмотреть на фотографии НЛО, ознакомиться с материалами по расследованию таинственных и загадочных явлений и почерпнуть для себя много полезной и не очень информации (даже если вы и не верите в существование внеземного разума).



www.miniclip.com

После того как мы узнали таинственные факты об НЛО, неплохо было бы немного развеяться. Как это можно сделать? Ну, например, заняться спортом. Что, не хочется напрягаться? Ну тогда просто посмотрите, как этим занимаются другие, скажем... Джордж Буш младший. На этом сайте вы найдете много маленьких, но весьма забавных программ, которые способны очень сильно поднять ваше настроение.

www.toast.ru

А этот сайт пригодится тем, кто собирается отмечать свой день рождения, или просто для подготовки отличной вечеринки. Тут вы найдете рецепты приготовления множества коктейлей. Даже для тех, кто крепче газировки ничего не употребляет, будет полезно взглянуть на эту страничку хотя бы потому, что тут можно найти очень хорошие тосты и узнать, как вести себя за столом. А правила этикета еще никому и никогда не вредили.

http://homesoft.hypermart.net

Этот адрес идет как бы в продолжение темы застолья. Кроме хороших коктейлей нужно, чтобы на столе стояло что-нибудь съедобное. Остались вы дома одни — родители уехали или жена в отпуск подалась на Канары. Один? Совсем один?! Нет. Есть ведь Интернет. Можно открыть старую добрую книжку кулинарных рецептов, перешедшую вашей жене от вашей же матери. Гм, что бы значили эти надписи... Больше похоже на список заклинаний. Разобраться совершенно невозможно. Какие-то пометки на полях... А ведь можно просто зайти на обозреваемый сайт и совершенно бесплатно скачать программу, в которой представлено великое множество блюд на все случаи жизни и вкусы. И никаких заклятий. Все объяснено доходчиво и предельно понятно.

www.design.tmn.ru/wolf

Вы любите животных? А волков? Что, ничего против них не имеете? А вот как вы относитесь к оборотням? Чаще надо в horror-игры играть, уважаемые. Если именно про этих существ вы знаете очень мало или совсем ничего не знаете, вам прямая дорога на сайт **«Час Волка»**. Тут вы не только

ознакомитесь с легендами про волков-оборотней, посмотрите фотографии, но и можете изучить научные исследования по проблеме ликантропии и узнать, существуют ли под нашей луной эти самые ликантропы. Но лучше заходите на сайт днем, а то вдруг ночью спать плохо будете. Что? Вы предпочитаете спать днем? А у дантиста на предмет измерения длины клыков вы давно проверялись? Срочно линейку в руки и к зеркалу шагом марш... Вдруг вы и есть тот самый... а-а-а!!!

www.wpzone.ru

Если вам надоело смотреть на свой унылый рабочий стол, если вам хочется, чтобы ваш компьютер приобрел индивидуальность — тогда вам прямая дорога на этот сайт. Тут вы найдете обои для своего рабочего стола. Причем обои на любой вкус. Хотите картинки из игр — пожалуйста, хотите обои из популярных фильмов — нет проблем. Также есть обои с автомобилями, самолетами, животными... лучше зайдите на страничку, побегайте по ней с часок и напишите мне, каких обоев здесь нет. Буду вам очень признателен за просвещение.

www.da.ru

Этот адрес пригодится тем, у кого есть свои странички, расположенные на бесплатных серверах. Как правило, адрес странички на таком сервере не отличается своей краткостью. Воспользовавшись услугами этого сайта, вы можете создать себе адрес *http://ваш_сайт.da.ru*.

Но учтите, что это не реальный адрес, а всего лишь редирект на вашу страничку. И если на сервере da.ru что-нибудь случится — на ваш новый адрес никто не сможет попасть. Ну а вы уж сами решайте, нужно вам сокращение адреса или нет.

www.ezone.com

Если вы еще не были на этом сайте — многое потеряли. По крайне мере, я раньше не видел flash-игрушек, сделанных в таком качестве. Но здесь не просто «склад» игрушек. Отцы-основатели этого ресурса серьезно заботятся об имидже своего детища, они даже создали своего героя: **Lenny Loosejocks**. Этот самый Ленни — довольно забавный парень, то он катается на сноуборде, то летает на Венеру, а то и вовсе изображает из себя принца Персии. Присоединяйтесь к Ленни.



www.turn-based.com

Стратегии бывают разные. Есть стратегии в реальном времени, а есть пошаговые, а есть... разные, в общем. Но именно пошаговым стратегиям полностью посвящен этот сайт. На страничке **«Пошаговые стратегии»** вы найдете информацию о наиболее популярных у нас в стране играх этого жанра. Тут есть информация об **Age of Wonders**, **«Рейнджерах»** и, конечно же, о **Heroes of Might and Magic**. Особо хочу отметить тот факт, что на сайте представлена информация и о четвертой части игры HoMM. В общем, все ценители жанра походовых стратегий непременно должны посетить этот Интернет-ресурс.

http://rts.igray.ru

Как можно судить по названию сайта **«Блок Пост»**, он посвящен военным стратегиям. Здесь вы можете узнать новости о военных RTS, скачать новые карты, почитать описания игр. Тут же вы найдете информацию по таким играм, как **«Противостояние 3»**, **«Казаки»**, **«Блицкриг»**. Кроме этого, вы можете ознакомиться с реальными фактами Второй мировой войны, узнать военно-технические характеристики техники тех лет и получить еще много интересной информации военной тематики. Генералы всех стран, объединяйтесь!



http://games.diaspora.ru

Сайт **X-Space** полностью посвящен космическим симуляторам. Тут вы найдете новости об играх этого жанра, прочтете обзоры, интервью с разработчиками игр и многое другое. Конечно, не оставлены без внимания скриншоты и различные примочки к космическим играм. Можно со всей ответственностью говорить, что сайт X-Space можно считать отправной точкой Интернет-серфинга для любителей космических игр. Бездонного вам космоса, господа.

www.warcraftiii.ru

Эх, сколько бессонных ночей я провел, играя в **WarCraft 2**, сколько стрел было выпущено, сколько орков убито... Словом, приятные воспоминания. Но вот **Blizzard** никак не может порадовать нас новой частью этой игры. Раньше геймеры лелеяли надежду на выход **WarCraft Adventure**, но проект благополучно скончался. Однако не все так плохо, работа над **WarCraft 3** идет полным ходом, и узнать о состоянии дел на этом фронте вам поможет данный сайт. Тут вы сможете ознакомиться с миром игры, узнать о постройках, которые встретятся нам на просторах внутриигрового мира, посмотреть на NPS и, конечно же, окинуть скептическим взглядом скриншоты. Поверьте, весь скепсис сразу улетучится. Одним словом — варкрафтовцы России, гарнизоны орков ждут вас.

http://starcraft.org.ru

Пока все ждут выхода нового хита от **Blizzard**, поклонники творчества этой компании вовсю режутся в **StarCraft**. Сколько хороших и не очень хороших отзывов было на эту игру. Но факт остается фактом — StarCraft нужен геймерам. Об этом говорит хотя бы то, что на различных сайтах, посвященных этой игре, ежедневно появляются новые карты. Картострой не стоит на месте.



На данной страничке можно найти все, что необходимо для хорошей игры в «Старика»: и карты, и всевозможные утилиты, и описания игры. А начинающие игроки могут взять тут несколько уроков стратегии и тактики. Кроме этого, на сайте вы найдете информацию о турнирах. Изучайте, а потом с новыми силами и знаниями покажите злобным зергам, задавакам протоссам и пионерам терранам, где у нас проживает мать Кузьмы. ■

or@NGE
orange@igromania.ru

Не дадим Тетю Асю в обиду

Разработанная 4 года назад израильской компанией Mirabilis программа ICQ прочно вошла в жизнь практически каждого пользователя Сети. Многим этот сетевой пейджер кажется намного более удобным, нежели e-mail или даже телефон. В 10 номере за прошлый год мы уже успели всесторонне осветить работу с ICQ (в дальнейшем просто — «ася», «аська»), но совершенно не затронули тему безопасности, а ведь аська в последнее время стала одной из самых аппетитных целей для всевозможных злоумышленников. Особым нападкам подвергаются владельцы «модных» номеров, с количеством знаков меньше восьми или удачным запоминающимся сочетанием цифр. С недавних пор в Сети развернут настоящий бизнес по продаже таких номеров, украденных у кого-либо. Цены на шестизначный номер колеблются от 1 до 20 у.е., а за некоторые, особо красивые номера можно выложить и все 50 тугриков цвета весенней листвы. Как видите, довольно перспективная область деятельности.

Аськины слабости

Как же защититься от охотников за длиннохвостым баксом? Начнем с того, что ICQ версии младше 2000b показывает всем желающим ваш IP. Даже если в настройках стоит галочка Hide IP, любой школьник при помощи программки-взломщика типа ISoaQ, валяющейся в Сети на каждом углу, может беспрепятственно узнать ваши сетевые координаты. В двухтысячной «аське» эта дырка, в которую каждый хулиган мог пробраться, наконец-то была прикрыта, и айпишник не показывается нигде, что правильно, хотя узнать его все-таки можно...

Другим слабым местом являлась (да и является отчасти сейчас) система пересылки пароля (на тот случай, если вы его забыли) Осуществляется она следующим образом: вы заходите на сайт ***www.icq.com/password***, вводите свой UIN и адрес, на который нужно выслать пароль (этот адрес должен быть прописан в info пользователя). Как же действуют злоумышленники? Не секрет, что получить доступ к чужому бесплатному е-мейлу не такая уж проблема, особенно если его хозяин не предпринимает никаких мер предосторожности. Даже самый малообразованный хулиган может с помощью, например, трояна свистнуть у вас пароль от почты, прописанный в Outlook, и, получив доступ к вашей почте, «заказать» на нее пароль...

Кроме того, многие индивидуумы (которых немало) используют в качестве пароля к аське свой же никнейм. Такие люди расстаются с любимым UIN-ом быстро и безболезненно, ибо первое, что сделает «хакер», — попробует использовать в качестве пароля ник/имя/фамилию жертвы. Примите к сведению и, если необходимо, поменяйте пароль (иначе будет поздно).

Лучшие средства для защиты аськи встроены в нее саму.

Избавляемся от баннера

В самом начале 2001 года в окне сообщения начали появляться баннеры. Сначала у немногих, а вскоре уже и у большей части пользователей, использующих клиент версии 2000. Ничего интересного там все равно не рекламируют, а раздражают баннеры сильно, да и слабую систему могут заставить подтормаживать. Как же избавиться от надоедливой рекламы? Существует несколько способов, о которых ниже.

От баннеров, как и от всякой другой заразы, лучше всего спасает профилактика. До установки ICQ запускаем редактор реестра (Start/Run/Regedit), находим там ветку KEY_CURRENT_USER \Software\Mirabilis\ICQ\DefaultPrefs и меняем значение ключа Auto Update на No. Затем ищем ветку KEY_CURRENT_USER\ Software\Mirabilis\ICQ\Owners\<ваш номер>\Prefs, где создаем еще один ключ Auto Update с параметром No. После этого можно устанавливать программу.

Способ первый, самый простой, но работает не всегда — просто удалить из директории ICQ файлы icqateima32.dll, icqateimg32.dll, icqateres.dll.

Способ второй — открыть при помощи любого HEX-редактора файл ICQCore.dll (предусмотрительно сделав его резервную копию) и изменить там следующие адреса:

00017507: B8 —> 33
00017508: 8D —> C0
00017509: 28 —> C3

Способ третий, дополняющий вышеназванные и удаляющий всю остальную рекламу, — найти в директории C:\Program Files\icq\partner файл partner.xml, открыть его и удалить все содержимое, после чего сохранить и повесить на него атрибут Read Only.

Ну а чтобы ликвидировать маленькую кнопочку с рекламой, расположенную на самом верху, достаточно удалить поддиректорию AteBrowser.

Кроме того, в Сети валяется немало программ, облегчающих избавление от рекламы, взломанных dll и прочих радостей, но будьте осторожны, в 50% случаев под видом таких чудо-программ распространяются обыкновенные трояны.

Защищаемся от флуда

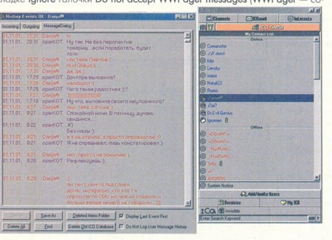
...и не только от флуда, но и от спама. Да-да, понятие «спам» имеет место быть и здесь. Сначала разберемся, что есть что. И то, и другое (и флуд, и спам) является массированной рассылкой сообщений, только в случае с флудом все сообщения адресованы одному абоненту (жертве) и обычно не несут никакой смысловой нагрузки. А спам, как вы все уже знаете, это рассылка одним абонентом сообщений рекламного характера по большому количеству адресов. Флуд способен завесить программу (представьте себе получение 100 сообщений одновременно), а спам просто-напросто раздражает.

Для «флужения» существует масса программ, для успешной работы которых необходимо знать IP жертвы (можно выяснить либо в info, либо при помощи стандартной виндовской утилиты netstat) и порт, на котором у жертвы живет аська (обычно в диапазоне 1000-1100, определяется любым, самым заваля-

щим порт-сканером). Соответственно, для того чтобы злоумышленник не мог вам подгадить, ставим галочку в Hide IP (или ставим 2000-ю аську), да и за портами не мешало бы следить (о программах для такого рода защиты мы еще расскажем), ибо ваш IP-шник более-менее продвинутый хулиган все-таки может вычислить.

Другой опасностью может быть банальный нюк (Nuke) — DoS-атака. Для защиты от нее, опять же, прячьте IP и установите Firewall.

Дальше — больше. Залезаем в меню Security & Privacy и ставим в закладке Ignore галочки Do not accept WWPager messages (WWPager — со-



вершенно бесполезная штука, постоянно присылающая вам кучу рекламы) и Do not accept EmailExpress messages (то же самое — кроме рекламы там ничего не рассылают). Весьма рекомендуется отметить пункт Do not accept messages from users not on my contact list, таким образом, вы обезопасите себя от флуда, но сообщения вам смогут отправлять только те, кто есть в вашем контактном листе, а для остальных — полный игнор. Обязательно поставьте галочку My authorization required — теперь никто без вашего на то согласия не сможет добавить вас в свой контакт-лист.

Психологическая защита

Обезопасив себя от спама и флуда, не забудьте также про защиту от спамеров и флудеров, потому как общение с этими гигантами мысли много радости не приносит.

Самое главное и первоосновное средство моральной защиты — Ignore List. Записав туда человека, вы перестаете получать от него какие-либо сообщения, как бы он ни старался. Другой способ, менее радикальный, — Invisible List. Для человека, занесенного в «инвизибл», вы постоянно находитесь в оффлайне.

Приятные мелочи

Помимо утилит, ориентированных на защиту аськи, существует множество софта, способного существенно облегчить вашу работу с ICQ или просто развлечь пользователя.

Некоторые из них вы найдете на нашем компакте.

ICQ Tools — утилита для автоматизации работы с аськой. Сама проверяет почту на нескольких почтовых ящиках, автоматически отвечает на сообщения или отправляет новые как напрямую по ICQ, так и по почте.

Web Aware — маленькая программка, которая поможет вам узнать, в онлайне пользователь или нет, не запуская саму ICQ.

ICQ Chat Robot — автоматический собеседник для ICQ-чата, на манер ботов на IRC. Будучи разумно запрограммированным, может вести с ничего не подозревающим собеседником вполне содержательный разговор.

Active List Server — программа для создания и поддержки собственного Active канала, объединяющего абонентов ICQ по интересам. Располагаться может как на вашем компьютере, так и на постоянно работающем сервере, что, разумеется, предпочтительнее.

ICQ Answer — автоответчик. Может отвечать на сообщения, содержащие ключевые слова, или на сообщения только от определенного пользователя, сохранять в лог входящие сообщения.

Multi ICQ — патч, позволяющий запускать несколько асек одновременно.

ICQ Plus — это дополнение к ICQ уже несколько раз встречалось на нашем компакте. ICQ Plus добавляет в аську поддержку скинов — разнообразных графических оболочек.

Берегите контакт-лист

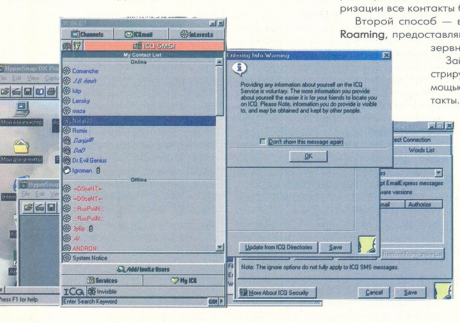
Согласитесь, обидно бывает потерять несколько сотен контактов из-за ошибки в программе или по собственной глупости. В версиях до 2000 довольно часто случалась Database Error, из-за которой контакт-лист просто-напросто накрывался медным унитазом и восстановлению не подлежал. В 2000 аське эта ошибка исправлена, но... И на старуху бывает проруха.

Какими же способами можно сохранить контакт-лист? Самый простой — скопировать в надежное место директории 2000b (или 2000a, в зависимости от версии программы), DataFiles и UIN. Теперь в случае утраты контакт-листа можно переустановить программу и заменить эти директории. При первом запуске может выскочить окно с предложением регистрации, но это не страшно, после ввода пароля и авторизации все контакты будут на месте.

Второй способ — воспользоваться услугами службы ICQ Roaming, предоставляющей на своем сервере место для резервной копии вашего контакт-листа.

Зайдите на сайт ***www.icqroaming.com***, зарегистрируйтесь и скачайте программу-клиент, с помощью которой загрузите на сервер свои контакты. Теперь за несколько секунд вы сможете загрузить весь контакт-лист в девственно чистую, только что установленную аську. Это полезно и в том случае, если вам нужно установить свою аську на несколько компьютеров.

Для сохранения всех номеров в вашем листе в виде текстового файла можно воспользоваться программой ICQUIN, которую вы найдете ***на нашем компакте.*** ■



Последние версии программ ICQRoaming и ICQUIN на нашем компакте.

Дмитрий Литвиненко
anti_loop@igromania.ru

Текстурирование в играх

Основные понятия, и как их использовать на практике

Что такое текстуры, думаю, знают все. Мне остается только добавить, что Главный Компьютерный Смысл применения текстурирования — экономия процессорного времени. Все очень просто: когда мы хотим нарисовать деревянный ящик, ничто не мешает нам запустить 3D-моделер и слить пару тысяч разноцветных полигонов в красочном экстазе. При наличии определенного таланта у вас получится очень правдоподобный ящичек, состоящий из множества мельчайших полигонов. Представьте, сколько времени уйдет, чтобы повернуть такой «бокс» градусов на 90. Используя текстуры, мы рисуем всего 6x2=12 треугольников, а затем раскрашиваем каждую сторону согласно информации, хранящейся в заранее нарисованной картинке. После этого любой Voodoo Graphics с криком «кийя!» крутанет, переместит да еще и отмасштабирует ящик как угодно.

Получается увеличение производительности путем уменьшения реалистичности. Однако степень «отстойности» будет сильно зависеть от того, как приготовлены текстуры. Как добиться максимальной реалистичности картинки, мы с вами сейчас и поговорим.

Теория

Прежде чем приступать к планомерному изложению материала, хотелось бы оговориться. Данная статья не преследует цели научить вас работать в тех или иных программах, в которых можно обрабатывать текстуры (они перечислены, но не более того). Данный материал — теоретический базис, который нужно усвоить каждому начинающему игроделу. Основные понятия, их определения, расшифровка некоторых терминов, которые, что называется, у всех на устах, но никто толком не знает, что "это" означает. Что же касается практики... В ближайших номерах "Мании" мы напрямую коснемся проблемы работы с текстурами — вы сможете прочитать статьи, представляющие собой "голую практику". Сначала в рамках рубрики "МатрицаПлюс" будет опубликована статья "Основы создания скинов для Counter-Strike и Half-Life", в которой детальным образом (начиная с азов и заканчивая профессиональными тонкостями) разобрано создание текстур для трехмерных моделей (материал значительно более "глубокий", чем публиковавшиеся в прошлом году статьи по выделке шкур для Quake и Unreal). Как сделать текстуру, как придать ей реалистичность, как конвертировать картинку для помещения в игру. Затем, в рамках "Самопала", вы сможете ознакомиться со статьей по спецэффектам, где также изложены некоторые моменты, касающиеся создания текстур. Ну а пока — теория...

Размер текстуры

Когда вы загружаете уровень трехмерной игры, текстуры, покоящиеся в установочной папке, спешно перебираются в память вашей видеокарты, преобразуясь и распаковываясь из всевозможных форматов хранения в родной формат программного API. Там они выстраиваются в линию и ждут, когда надо будет на что-нибудь натянуться.

На этом моменте хотелось бы остановиться поподробнее. Как вы понимаете, память видеокарты не резиновая, и когда она кончается, в расход идет системная память (у AGP-видеокарт). Получается, что для одного конкретного уровня может быть ограниченный по размеру объем текстур. Но и это еще не все.

С размером доступной видеопамяти очень сильно связано такое понятие, как разрешение текстуры. Разрешение в самом общем понимании — это размеры кусочка картинки по ширине и высоте. Так уж сложилось, что кусочки эти не прямоугольные, и даже не треугольные, а идеально квадратные, причем с длиной стороны в какой-либо степени двойки. И никак иначе.

Блокнотик в клеточку: Теоретически размер текстуры может быть любой, но именно использование чисел 32, 64, 128 и других степеней двойки позволяет им располагаться очень плотно друг к другу, не оставляя зазоров и пустых мест в памяти, размер которой, как вы знаете, также считается как «два в степени икс». Заметьте, что практически все компьютерные величины считаются подобным образом.

Но главный смысл разрешения в том, что один полигон, будучи покрыт текстурой бОльших размеров, будет выглядеть гораздо реалистичнее. Поэтому, используя огромные текстуры, выполненные в 32-битном цвете, вы добьетесь потрясающего вида сцены, загубите видеопамять и увеличите размер своего дистрибутива в два... нет, в три, а с долей фантазии и четыре раза. Да здравствует прогресс!

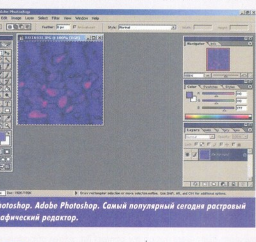
Что же делать в ситуации, когда быть похожим на PSX не хочется, но и размер конечного дистрибутива не на последнем месте? Что особенно важно для любительских игр, которые можно распространять через Интернет? Знатоки WinZip'a и графических форматов уже кричат: «архивировать!» Не надо, не надо, я прекрасно все слышу. Использование форматов сжатия графики вроде JPEG здорово помогает при хранении текстур на диске. Но это решение только половины проблемы, потому что в видеопамяти текстуры все равно занимают свой полный размер. Его вы можете оценить по тому же графическому файлу в формате BMP.

Умных инженеров из компании **S3 Inc.** этот факт категорически не устраивал, поэтому они взяли и разработали технологию сжатия текстур прямо в видеопамяти, которую назвали **S3TC**, что из иероглифов можно расшифровать как **S3 Texture Compression**. Поначалу эту радость использовали только «Варварские» карты, но затем ее лицензировали все основные производители видеочипов. Поэтому теперь сжатием текстур и пофигистским отношением к количеству видеопамяти могут баловаться обладатели **GeForce**'ов, **Voodoo 4-5** и **ATI Radeon**'ов. Справедливости ради можно упомянуть об аналогичной технологии **FXT1** от **3Dfx Interactive**. Однако боюсь, что оная находится сейчас там же, где и ее родители.

Реализация сжатия происходит на аппаратном уровне, если установлены правильные драйверы. А также зашиты соответствующие опции в **DirectX** и **OpenGL**. Наконец-то можно испустить вздох облегчения по поводу объемов и перейти к следующей теме.

Фильтрация

С развитием железно-ускорительной техники окончательно оформилась ***технология фильтрации текстур***. В свое время одно это обеспечило компании 3Dfx армию фанатов. Размытые текстуры — самый яркий отличительный признак «ускоренной» графики. Но и тут есть свои особенности.



Photoshop. Adobe Photoshop. Самый популярный сегодня растровый графический редактор.

«Неускоренная» текстура, которыми нас потчует софтверный режим, на экране получается совсем не таких размеров, как она была нарисована. Вдобавок она перекособочена и повернута, чтобы удовлетворять правилам перспективы. А если нам приспичит посмотреть на трехмерный объект вплотную, каждая точка текстуры должна будет растянуться в несколько десятков раз. При этом геймер будет щедро одарен безумством кубизма гипертрофированных пикселей.

Использование аппаратной фильтрации устраняет неприятные последствия этого эффекта, как аспирин — похмельную голову. При растяжении точек текстуры пространство между ними заполняется градиентом, то есть плавным переходом цвета от одной точки к другой. В результате перед нами предстает вполне миловидная картинка.

Для того чтобы вычислить цвет конкретно взятой точки, берутся координаты места текстуры, в которое попадает эта точка. Если они не являются целыми числами, цвет точки вычисляется путем линейной интерполяции цветов четырех пикселей в текстуре, которые окружают полученную точку, находясь в «целых» координатах. Немного поскрежетав извилинами и перечитав предыдущее предложение тройку-другую раз, вы поймете, что я хотел до вас донести. Итого, мы должны произвести две интерполяции — по горизонтали и по вертикали. Весь процесс называется **билинейной фильтрацией**.

Если мы используем 8- или 16-битный цвет, возможных значений цветов точки будет меньше, и их придется округлять, в результа-

те чего получаются «ступеньки». В 24- и 32-битном цвете можно добиться максимальной плавности перехода. Именно поэтому картинка в современных акселераторах, правильно выполняющих фильтрацию, получается такой красивой и реалистичной.

Блокнотик в клеточку: Шумы и артефакты, выползающие на текстурах, часто появляются из-за ошибок в алгоритмах интерполяции и округленных вычислений. Так и складывается плохая репутация видеокарт, пока очередная версия драйверов не попробует это все исправить. Кстати, самая правильная фильтрация — программная. Не смейтесь! В Direct3D возможно использование режима, когда картинка, полученная программным способом, практически не будет отличаться от аппаратной. Вот это и есть настоящая эмуляция.

Кстати, использование акселератора не обязательно означает наличие гладких текстур. Обычно графические API позволяют делать выбор из нескольких способов текстурирования. Подробней об этом можно почитать в документации, а для наглядности давайте немного поиздеваемся над Quake'ом. Запустите **Quake III**, в консоли наберите **r_textureMode «GL_NEAREST»**, и после рестарта графики можете наслаждаться динамическим освещением и «софтовыми» текстурами.

Мип-маппинг

Если текстурированный объект находится далеко от зрителя, он будет очень маленький и плохо различимый. Поэтому нам наплевать, какого разрешения на нем будет использоваться текстура. И было бы неплохо, пока никто не видит, взять и натянуть на этот объект текстурку поменьше, дабы сэкономить немного процессорного времени для более важных вещей.

Сказано — сделано! Теперь в духовно-информационном пространстве, иногда именуемом Миром, появляется такое понятие, как **мип-маппинг**, заключающееся в использовании текстур более маленького разрешения для более удаленных объектов.

Прелесть ситуации состоит в том, что мелкие текстуры автоматически генерируются из исходной во время загрузки сцены/уровня/игры. Алгоритмы этого процесса заложены в графическом API (DirectX Graphics, OpenGL). В соответствии с установками MipMap уровней, которые еще можно делать через меню драйверов видеокарты, создается определенное количество текстур, каждая из которых отправляется на хранение в видеопамять. Проходит секунда, и нужная текстурка выползает оттуда на свет божий, покуда ее не сменит более крупный или более мелкий собрат.

Уровни мип-маппинга хорошо видно на скрине из того же «Квейка».

Практика

Есть еще много вопросов для рассмотрения: нанесение на текстуры окружающей поверхности, рельефное текстурирование, мультитекстурирование и все, все, все... Однако пора бы уже заканчивать с интересной, но неспособной ни на что, кроме загруза мозга, теорией. Переходим к практике. Самые важные моменты мы осветили, и посему терминология программ, где используются текстуры, теперь должна быть понятна.

Итак, если вы балуетесь созданием уровней для известных игр, а уж тем более если клепаете нечто самопальное, вам потребуются собственные текстуры. В первом случае — для внесения разнообразия в уже опостылевший всем ландшафт, а во втором — чтобы не сочли за работника калько-литейной промышленности. Какие же программы и ресурсы необходимы для полноценной работы?

Сырье

Основу для текстуры можно создать двумя способами: первый — сгенерировать на компьютере. Второй — взять готовую фотографию.

Первый способ подразумевает, что вы используете некую программу, которая по определенному алгоритму выдаст вам результат в виде психоделической картинки. Самый простой вид — случайные точки, разбросанные по гладкой поверхности. Посмотреть это можно с помощью фильтра **Noise** (Шум), который есть в каждом уважающем себя графическом редакторе. Берем два зеленых квадрата, рисуем на каждом разноцветный шум, объединяем со смешиванием и размываем. В результате получаем нечто подозрительно похожее на травку. Газонную.

Точно так же получаются волны, кирпичики, вода и огонь. Есть и более изощренные алгоритмы. Если вы заинтересовались, покопайтесь в литературе по программному созданию текстур — это излюбленное занятие создателей 64k демок. Или займитесь фракталами — порой результаты получаются самые неожиданные.

Фотографии в чистом виде почти непригодны для обволакивания поверхностей. Уж слишком уродливыми и нереальными получаются объекты реального мира, перенесенные в виртуальный. Пока вы думаете над философским аспектом данного вопроса, я продолжу.

Во-первых, с фотографии надо убрать шумы, черточки и прочую грязь. Переходы тени там тоже ни к чему. Равно как и света. У нас солнце свое есть — нечего тут конкуренцию разводить. Ненужные детали — вон. Детализацию лица или другой части тела — размыть. Вооружившись терпением и горкой плагинов, можно добиться от фотографии плоского и нереалистичного вида. Чего мы и хотели.

Блокнотик в клеточку: Фотореалистичные текстуры — ха! Попробуйте-ка натянуть снимочек соседа Пети на полигональную личину любимого бота в UT. Ну и что, чувствуете фотореалистичность? Ладно, ладно, можете выключить. Про фото-эту-самую нам мозги закапывали еще со времени рекламной кампании Voodoo 2. И что? Все красивые сцены в буклетиках, как ни крути, все равно используют текстуры, рисованные по проторенным алгоритмам, и лишь их разрешение со временем растет.

Область применения фототекстур — копии реальных объектов, задние и крупные планы да скины. Еще они могут быть черно-белой основой для поверхностей, генерируемых программным путем (Bump-Map).

Последнее, кстати, один из лучших способов создания текстур. Bump-Map — это такая черно-белая картинка, по-русски называемая картой глубины. Нехитрым путем полученная из фотографии, скажем, стены, она еще более нехитрым методом раскрашивается, и получается нереальная копия реальной поверхности. Само собой, именно то, что получилось и будет использоваться при текстурировании.

Инструментарий

Наверное, первое, чем можно посоветовать запастись, — это всенародный любимец, **тов. Photoshop**. Если у вас к нему по каким-то причинам врожденная неприязнь, то возьмите любой другой **растровый графический редактор**, обладающий похожим набором функций.

Основной задачей при изготовлении текстур является обработка готовых изображений с целью создания «тайлового» эффекта. То есть чтобы при составлении друг с другом кусочки изображений формировали одно непрерывное полотно.

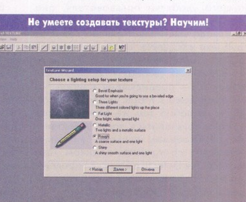
«Фотошоп» хорош тем, что прямо в нем, без использования дополнительных плагинов, можно лепить тайлы, как на конвейере. Это довольно простой трюк, который, тем не менее, требует артистических способностей. Загружаете картинку, применяете к ней встроенный фильтр **offset**, сдвигая левый верхний угол прямо в центр, а затем затираете получившийся шов инструментом **Clone Stamp**. Чем однороднее будет исходная картинка, тем лучше получится результат. Таким образом можно делать ровные поверхности вроде каменных стен, асфальта, песка, травы.

В «Фотошопе» же с помощью **Quick Mask** можно создавать переходы одной поверхности в другую. Описание процесса можно найти во многих учебниках по фотомонтажу. Программа оказывается незаменимой оказывается при обработке готовых



Редактор материалов в 3DStudio MAX — вещь очень мощная, полезная, отличается умом и сообразительностью.

Не умеете создавать текстуры? Научим!



фотографий, о смысле которой только что говорилось.

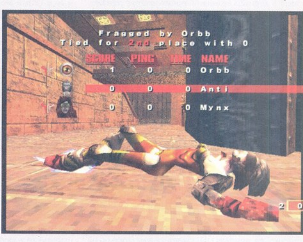
Следующий вид инструмента — трехмерный моделер. Он нужен вам по двум причинам: во-первых, вы можете быстро оценить, как созданная текстура смотрится на трехмерных объектах (так и хочется сказать «в жизни»). Во-вторых — например, в 3DStudio MAX есть много средств обработки и создания текстур. Там и фильтры, придающие больше реализма, и прозрачности, смешения, светотени.

Оригинальная программа также есть в комплекте установки Corel DRAW! и носит название Corel TEXTURE, недвусмысленным образом указывающее на ее назначение. Текстуры здесь создаются по принципу слоев. Помните пример с травой? Тут — то же самое. Сделали первый слой в виде кирпичиков, раскрасили, добавили второй слой — волны, опять раскрасили, наложили источники света да пару эффектов. Что получилось — черт разберет, но красиво, практично, а главное — быстро.

Пол является живой иллюстрацией абзаца про мип-маппинг.

В добрый путь

Надеюсь, я вбил в стопы вам надежные подковы, и теперь, если сможете оторвать все это от земли, — в путь! Помните, что над текстурами надо трудиться долго и с творческим походом, ведь хорошая текстура — залог приятного самочувствия глаза и восхищения поклонников. Если физика влияет на механическое восприятие, звук и музыка — на эмоциональное, то текстуры — на чувственное восприятие игры. ■





На белом свете появилась новая программа для взлома игр — Detective Story. Извините... я хотел сказать — утилита для исправления ошибок разработчиков вроде малого количества денег в играх. Написана она вашим покорным слугой и автором этой статьи. Нескромно? А никто и не обещал, что кто-то будет скромничать. А вот поддержать отечественного производителя не только никогда не поздно, но еще и не всегда рано.

Кроме русскоязычности, в рассматриваемой утилите есть множество других преимуществ перед прочими программами подобной направленности: простой, инстинктивно понятный интерфейс, множество добавлений для пущего удобства пользователя, она как будто специально предназначена для ввода шестнадцатиричных кодов из ***рубрики «КОДекс»*** (особо нетерпеливым смотреть в конец статьи). Добавьте ко всему «хит сезона» — возможность вернуться к предыдущему поиску! То, чего нет даже в Magic Trainer Creator. Да и неудобно тем же Magic Trainer Creator пользоваться, когда единственно необходимым является введение hex-кода: программа слишком громоздка. А в Detective Story все предельно просто. Запустил exe-шник, ввел адрес и наслаждайся результатом.

Верх...

Итак, давайте запустим утилиту и рассмотрим повнимательнее главное окно. Сразу же бросается в глаза панель инструментов (если нет, убедитесь в наличии монитора). На ней имеются следующие кнопки:

1 — создать новую таблицу адресов;

2 — открыть таблицу адресов с диска;

3 — сохранить текущую таблицу адресов;

4 — выбрать процесс для взлома (исправления ошибок). В появившемся окне следует выбрать один из процессов и нажать OK. После выбора процесса становятся доступными кнопки 5 и 6;

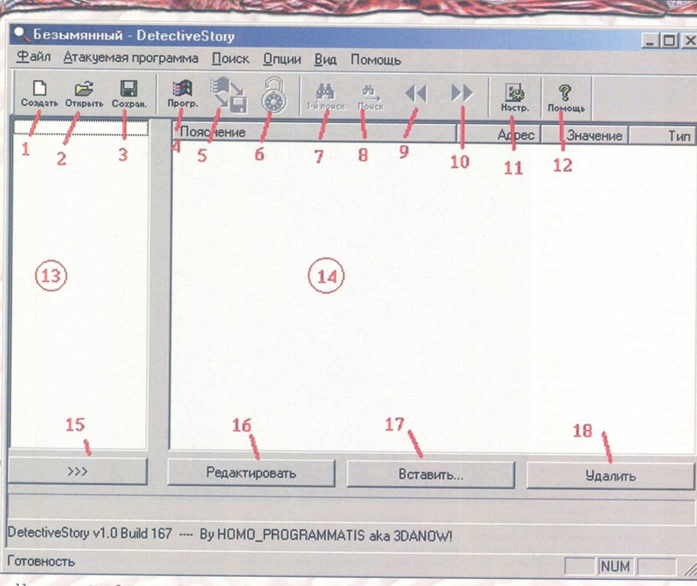
5 — сохранить память выбранного процесса на диск (если нужно);

6 — ручная блокировка (если у вас стоит флажок автоблокировки в опциях, то использовать не нужно);

7 — первый поиск. В появившемся окне настроек поиска можно выбрать вид поиска (точное значение или диапазон значений), тип искомого числа (long (4 bytes) наиболее распространен) и ввести собственно искомые числа. Обратите внимание на кнопки «-» и «+» около полей для ввода числа — для целых чисел они означают наименьшее и наибольшее числа соответственно. То есть, если нужно найти числа, меньше либо равные 1, то делаем так: выбираем «диапазон значений», в первом поле жмем на «-», а во втором вводим «1». Флаг **«Проверить не только главный модуль»** отвечает за область поиска. Рекомендуется держать его в неотмеченном состоянии — так поиск выполняется намного быстрее, но если не удается найти нужное значение, то можно попробовать начать новый поиск с отмеченным флажком, обычно помогает;

8 — поиск дальше. Эта кнопка отсеивает адреса по введенным условиям. Появившееся окно совпадает с предыдущим;

9, 10 — эти кнопки служат для предотвращения попыток ударить клавиатурой в монитор и выкинуть мышь в окно. Непонятно? Представьте: вы уже минут 20 отсеиваете непокорный адрес с деньгами. Конец мучений близок, но тут вы вводите не то число, и, ясное дело, получаете 0 адресов. Все старания насмарку, и возникают «те самые» желания. Восьмая кнопочка вернет вас на один поиск назад, а девятая — вперед (если вы случайно нажали на восьмую). Пользоваться обеими можно неограниченное число раз;



11 — настройки. Здесь можно настроить количество показываемых адресов, максимальное количество найденных, частоту обновления и заморозки значений, а также установить/снять упомянутый выше флажок автоблокировки (она увеличивает скорость поиска) и снять блокировку выбранного процесса после краха программы. Настройки можно сохранить в реестре соответствующей кнопкой;

12 — окно **About**. Настоятельно рекомендуется взглянуть; здесь также можно написать письмо автору программы (мне);

13 — список найденных адресов;

14 — список готовых адресов.

...и низ

Снизу на главном окне имеются следующие кнопки:

15 — переместить выделенные (выделять можно и с помощью клавиш Shift и Ctrl) адреса из найденных (список 13) в готовые (список 14);

16 — редактировать адреса, выделенные (выделять можно и с помощью клавиш Shift и Ctrl) в списке 14. В появившемся окне можно настроить значение, пояснение, адрес и тип выделенных адресов, а также заморозить или разморозить его. ВНИМАНИЕ! При редактировании нескольких адресов изменения коснутся всех выделенных адресов, но неизмененные поля останутся неизмененными. Например: если выделить несколько адресов и нажать кнопку редактирования, после чего вписать только значение, то пояснение, замороженность, адрес внутри процесса и тип останутся, какими были, а значение для всех адресов станет тем, что вы ввели;

17 — позволяет вручную создать готовый адрес по введенным значениям;

18 — служит для удаления выделенных в списке 14 адресов.

И все-таки оно вертится!

Теперь рассмотрим введение шестнадцатиричных кодов, которые в изобилии можно найти в рубрике «КОДекс» нашего журнала, на примере игры **Anachronox**.

Запускаемый файл: **anox.exe**. Деньги — **55D093C (90)**, **55D093D (90)**.

Для того, чтобы все заработало, необходимо:

1. Запустить программу.
2. С помощью **кнопки 4** выбрать нужную программу (в нашем случае — **anox.exe**).
3. Нажать **кнопку 17** и заполнить появившееся окно, поместив в поле **«Адрес внутри процесса»** первое число (в нашем случае — **55D093C**), в поле **«Значение»** — переведенное в десятичный вид (подойдет Windows-калькулятор и любое другое средство «перевода») число в скобках (в нашем случае — **144**). В поле **«Пояснение»** — комментарий (в нашем случае можно вписать **«Деньги»**). При необходимости можно поставить флажок **«Заморозить»**. Выбрать тип значения **«char (1 byte)»**. Нажать **OK**.
4. Для следующих адресов повторить процедуру.
5. Готово! Можно сохранить готовую таблицу на диск с помощью **кнопки 3**, после чего, например, отнести ее к друзьям. Загружать надо так: нажимаем **кнопку 4**, выбираем программу, затем **кнопкой 2** загружаем таблицу с диска.

Засим прощаюсь с вами. Надеюсь, моя программа существенно облегчит вам процесс «взлома» игр. По поводу багов, пожеланий и рекомендаций пишите мне на *HOMO_PROGRAMMATIS@rambler.ru* (можно это сделать и из окна About программы). С этого момента утилита займет место рядом с MTC ***на компакте «Мании»***. ■

Александр Милославский aka HOMO_PROGRAMMATIS aka 3DANOW!
HOMO_PROGRAMMATIS@rambler.ru

Андрей Верещагин
(soldier@igromania.ru)

Бравые командос на тропе войны

Вскрытие Commandos 2: Men of Courage

YOU HAVE BEEN AWAR

Ох уж эти разработчики! Всякий раз они так и норовят спрятать от нас подальше основные файлы для редактирования игры и структурировать их таким образом, чтобы нам было ничего в них не понятно. В этот раз авторы написали текстовую составляющую этих файлов на испанском языке. Может быть, для кого-то это и не проблема, но много ли среди вас, дорогие читатели, тех, кто владеет этим, с позволения сказать, нехорошим языком? Нет?! Вот и я о том же...



Несложно оказаться на последнем уровне... путем замены нескольких строчек.

Подготовка

Все примечательные файлы игры авторы укрыли от нас в ***.pck-архивах**. Последних всего два: **Data.pck** и **Data2.pck**, и лежат они прямо в директории с игрой. Оба архива битком набиты всякого рода информацией и требуют много свободного дискового пространства (особенно первый). Так что перед распаковкой любого из них запаситесь свободным местом.

Распаковать любой архив вам поможет утилита **PCK Extractor**, которая поселилась ***на нашем компакте***. Интерфейс программы очень прост. В верхнем поле для ввода укажите полный путь ***.pck-архива**, который вы хотите распаковать, в нижнем — путь директории, куда этот архив должен быть распакован. Жмите на кнопочку с надписью **unpack** и запаситесь терпением — процесс распаковки весьма продолжителен.

Действо

Поговорим о самих архивах. **Data2.pck** содержит в себе лишь директорию **\Data**, где в свою очередь помещается папка **\Sonidos**, в которой лежат звуковые файлы игры с речью различных персонажей в виде ***.wav-файлов**.

Архив **Data.pck** представляет для нас больший интерес, нежели предыдущий. Здесь также можно найти каталог **\Data**, но в данном случае он играет иную роль. В нем хранится множество раскиданных по различным директориям файлов с игровыми параметрами и прочими интересностями, самым примечательным из которых является **PARGLOBAL.DAT**. Все они легко редактируются даже в простом «Блокноте», но есть одно большое «но» — все местные файлы написаны на испанском языке. Посему список разобранных ниже параметров не отличается особой размерностью (попробуйте-ка сами, разберите что-нибудь в этих каракулях). Но прежде чем приводить его, скажу, что любой местный параметр имеет вид: **(X INT Y)**, где X — название данной характеристики, а Y — ее значение.

Параметры вида **MAX*SFUSIONABLES**, где вместо символа «*» стоит название оружия или предмета, определяют, в каком количестве данная вещь или вид вооружения может одновременно поместиться в рюкзак одного из членов вашей команды. Характеристики, имеющие вид **MAXMUNICION***, где вместо «*» должно указываться название оружия, определяют максимальное количество боеприпасов к последнему, которое одновременно может таскать с собой один из ваших бойцов.

Вот список названий оружия и предметов, которые могут быть подставлены в обоих случаях вместо символа «*»:

PISTOLA — пистолет; **RIFLEFRANCO** — снайперская винтовка; **RIFLE** — винтовка; **METRALLETA** — автомат; **ARPONE** — гарпун; **BAZOOKA** — базука.

В первом случае вы также можете подставить вместо «*» следующие наименования:

MINA — мина; **MINASCONTRACARRO** — противотанковая мина; **GRANADA** — граната; **BOMBASHUMO** — взрывчатка с таймером; **BOMBASGAS** — дымовая граната; **TABACO** — сигареты; **MOLOTOV** — коктейль Молотова.

Далее следуют характеристики, имеющие несколько иную структуру, но то же назначение:

MAXUNIFORMES — максимальное число немецких униформ, которое может одновременно находиться «на руках» у одного из ваших бойцов;

MAXSABANASESCALA — максимальное количество аптечек, которое может одновременно поместиться в рюкзак одного из ваших бойцов;

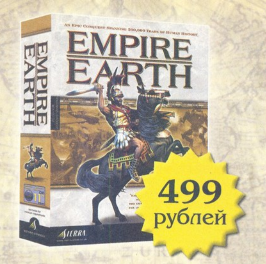
MAXAMPOLLAS — максимальное количество наркотических средств, которое «разрешается» одновременно носить одному члену вашей команды.

В путь

Если вы задались целью изменить порядок прохождения миссий, вам на помощь придет все тот же архив Data.pck, а точнее, находящаяся в нем папка **\Misiones**. В ней вы найдете файл **Misiones.dat**. Отредактировать его содержимое можно в любом текстовом редакторе. Сам же файл состоит из десяти блоков, каждый из которых отвечает за определенную миссию (чем ниже располагается блок, тем выше номер миссии, которой он соответствует). Содержимое любого блока заключается в квадратные скобки. Если вы хотите поменять миссии местами, поменяйте местами соответствующие им блоки.

Помимо всего прочего, в архиве Data.pck можно обнаружить папки **\Creditos** и **\Sonidos**. В первой из них валяются картинки формата ***.jpg** с титрами и физиономиями создателей игры. Представляете, как будет удивлен ваш товарищ, увидевший в списке создателей игры ваше имя и рядом с ней вашу фотографию крупным планом. Что касается каталога \Sonidos, то в нем собраны некоторые звуковые эффекты игры, записанные в формате ***.wav**.

Когда вы произведете необходимые преобразования над файлами, находящимися в одном из архивных файлов, запакуйте обратно содержимое архива с помощью программки **PCK Packer** (ее также можно скопировать ***с нашего компакта***). Запускается PCK Packer из командной строки, с использованием следующих параметров (прежде чем ее запускать, раскройте ту папку, куда она была установлена): **«PCK Packer.exe» s:X s:Y**, где X — путь архива, в который вы хотите произвести запаковку (прежде чем заниматься упаковкой, убедитесь в том, что такой архив существует), Y — путь папки, которую вы хотите запаковать. Пример: **«PCK Packer.exe» s:C:\Games\Commandos 2\Data.pck s:C:\Data\Files**. Теперь можете запускать игру и наслаждаться плодами своего творчества. ■



499 рублей

EMPIRE EARTH

Официальная русская версия

КУПИ СЕБЕ ИМПЕРИЮ!

PREHISTORIC AGE — COPPER AGE — DARK AGE — RENAISSANCE — INDUSTRIAL AGE — INFORMATIQUE AGE
BC — 25,000 BC — 5000 BC — 2000 BC — 500 BC — 0AD — 900 AD — 1300 AD — 1500 AD — 1700 AD — 1900 AD — 2000 AD — 2100 AD
STONE AGE — BRONZE AGE — MIDDLE AGES — IMPERIAL AGE — ATOMIC AGE — NANO AGE

Специальная цена только в магазинах «Союз»

«ВсеСОЮЗный», ул. Петровка, д. 2, ЦУМ 6 этаж; тел.: 924-85-42, 292-59-02 (зал)

м. Молодежная, ул. Ярцевская, д. 19, ТЦ «Рамстор 1»; тел.: 937-04-36

м. Рижская, ул. Шереметьевская, д. 60 А, ТЦ «Рамстор 2»; тел.: 937-26-29

м. Каширская, Каширское шоссе, ТЦ «Рамстор 3»; тел.: 933-89-00

ТЦ «Магнит», ул. Удальцова, д. 42; тел.: 431-10-31, 431-10-58, 785-05-86, доб.140, 142

м. Алексеевская, Проспект Мира, д. 116; тел.: 287-36-61

м. Арбатская, ул. Старый Арбат, д. 6/2; тел.: 202-79-97, 291-25-98

«Жулебино», Хвалынский бульвар, д. 7/11; тел.: 700-83-13, 700-83-14

м. Кузьминки, Волгоградский проспект, д. 133, ТД «Мир»; тел.: 172-79-34, 172-46-79, 175-25-31 (132)

м. Юго-Западная, проспект Вернадского, д. 86, стр. 2; тел.: 434-53-60





По вопросам оптовых поставок обращайтесь в компанию «Софт Клаб»; тел.: (095) 232-6952, факс: (095) 238-3889, e-mail: sales@softclub.ru

SOFT CLUB

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ



От автора: 24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего наилюбимейшего журнала www.igromania.ru

Я слышал, что можно перекачивать файлы по модему, но не используя Интернет. Правда ли это? Если да, то объясните, как.

Мда... За такой вопрос парни из www.fido7.ru заархивировали бы тебя LZH и отпинговали через роутер на www.microsoft.com. Не обижайся, но вопрос действительно непростительный, и поэтому в воспитательных целях придется тебе прослушать лекцию по истории модемов. Итак, первые модемы появились лет так эдак тридцать назад. То есть за двадцать лет до появления Интернета! Как сейчас, так и тогда модемы были призваны соединять компьютеры через телефонные линии. Сначала сфера применения модемов была очень узкой, но потом одним умным ребятам пришло в голову создать первую в мире компьютерную модемную сеть — ARPAnet. Эта сеть соединяла сотни компьютеров по всему миру. Ближе к девяностым организовалась и более глобальная сеть — Fido. Сеть существует до сих пор и объединяет сотни тысяч заинтересованных людей. Главное достоинство Fido — это жесткая система иерархии и принципиальная общедоступность данных.

Как раз ближе к тем же девяностым Билл Гейтс собрал своих одномелких и одномягких товарищей и сказал: "Как же так? Громадная сеть существует, люди общаются и обмениваются файлами, а мы от этого ни цента не получаем! Нехорошо!" Стали они (Гейтс сотоварищи) думать, как бы вогнать эту свободную сеть в жесткие рамки, чтобы было с чего состригать денежки. Итогом их долгих раздумий и стал Интернет — официально самая свободная, но на самом деле самая зашпионенная и заарканенная сеть в мире. На долгие тысячи виртуальных километров протянулись неводы мелкомягких, вылавливающие заветные доллары из чужих финансовых потоков... Кхм, ну ладно, судя по вашим недоуменным лицам (я владею искусством дистанционного видения, так что если вы привлекательная девушка и сейчас как раз моетесь в ванной, то...), я малость отвлекся.

Надо же как бы и на вопрос ответить. Так вот, перекачивать файлы по модему, минуя Интернет, можно, и люди во всем мире активно занимаются этим замечательным процессом. Способов и позиций для занятия этим много, но самая простая и эффективная описана и запатентована мною. Вот она вкратце: дрожащим курсором нащупать кнопку "Пуск", щелкнуть по ней, далее пролиться по пути Программы ☛ Стандартные ☛ Связь ☛ HyperTerminal и кликнуть по замечательному значечку с надписью HyperTerminal (иногда hyperterm.exe). Перед тобой — шедевр мелкомягкого творчества, с помощью которого можно легко, а главное, бесплатно (в пределах родного города, конечно) перекачивать файлы по модему, минуя Интернет.

Для начала тебе следует завести новое подключение. Для этого в появившемся окне введи название нового соединения (можно от балды чего-нибудь) и нажми "ОК". В следующем окне введи номер телефона своего друга и снова нажми "ОК". Твой друг в то же время должен проделать примерно то же самое, только вместо последнего "ОК" (в окне набора номера) он должен кликнуть кнопку "Отмена", а затем в меню "Связь" выбрать пункт "Ждать звонка". А ты, соответственно, вместо "Отмены" нажимаешь на кнопку "Набрать номер" (не забыв предварительно ввести номер своего друга). После соединения модемов выбирай в меню "Передача" пункт "Отправить файл". В появившемся диалоговом окне с помощью кнопки "Обзор" выбери файл, который хочешь передать и нажимай на кнопку "Отправить". Все, как говорил нам Михаил Горбачев — "процесс пошел". Счастливого качания.

У меня Атлон 800, винчестер на 7200 оборотов и БП на 250 Вт. При такой конфигурации весь компьютер сильно шумит. От гула уже становится неприятно работать. Можно как-то снизить уровень шума компьютера без потери качества охлаждения?

Можно, конечно, иначе я со своим Атлоном 1,2 ГГц уже давно бы сошел с ума и писал сейчас не "Горячую линию", а "Записки сумасшедшего". Основными источниками шума в компьютере являются кулеры, винчестер и CD-ROM. С шумом винчестера и CD-ROM бороться бессмысленно — остается только при покупке выбирать более тихие модели. С наилучшей стороны по показателю шума зарекомендовали себя винчестеры фирм Fujitsu, Maxtor и IBM, а с наихудшей — Quantum.

С кулерами все сложнее. Обычно в корпусе стоит три кулера: центральный на блоке питания, на процессоре и на видеокарте. При выборе кулеров для корпуса следует руководствоваться правилом: два кулера одинарной мощности гонят воздух так же, как и один кулер двойной мощности, но вместе в два раза тише. Поэтому стоит поставить на процессор маломощный кулер и докупить дополнительный кулер для установки в специальную нишу в передней части корпуса. Кроме того, кулер надо выбирать с термостабилизацией, то есть его скорость должна автоматически изменяться в зависимости от температуры. Почти всегда такой кулер будет работать тише. Термостабилизацию должен поддерживать не только кулер, но и материнская плата (если кулер на процессор) и БП (если кулер центральный). Для Атлонов могу порекомендовать серию Orb — они все с термостабилизацией и соответствуют всем последним стандартам индустрии кулеростроения.

У меня такая проблема: компьютер после 10 минут работы начинает сильно глючить, потом вообще зависает. Средства диагностики, которые поставлялись с материнской платой, показывают, что температура процессора — 700 . Это может быть причиной глюков? У меня неразогнанный Celeron 566.

Очень даже может быть, что причина именно в высокой температуре ядра. 70 градусов — это слишком много для несчастного хладолюбивого Целерона. Однако для начала, чтобы окончательно увериться в причине глюков, посмотри в своем средстве диагностики — в каких единицах измеряется температура. Вдруг в Фаренгейтах? Если так, то проблема в твоем знании физических величин, ведь 700° по Фаренгейту — это не более 250° по Цельсию.

Если у тебя все-таки 700° и при этом именно "по Цельсию", то следующей твоей акцией будет пальпация системы охлаждения. Говоря проще — поставь ладонь перед решеткой кулера на корпусе. Если кулер гонит не очень горячий воздух, значит, проблема в неправильном обращении воздуха в корпусе. Вскрой корпус и проверь, правильно ли стоит радиатор на процессоре. Некоторые корифеи умудряются поставить его обратной стороной (ребрами — на кристалл!!!). Теперь при работающем компьютере потрогай радиатор и процессор. Если температура процессора выше, чем радиатора, — надо принимать спецмеры.

Выключи компьютер. Аккуратно сними радиатор. В радиомагазине купи какую-нибудь термопасту (лучше кремнийорганическую КПТ — по 12 руб. за тюбик). Нанеси пасту тонким слоем на поверхность процессора (настолько тонким, чтобы просвечивала крышка процессора). После смазки поставь радиатор на место. Причем не просто надень его сверху, а "надвинь" сбоку, при этом сильно прижимая радиатор к процессору, чтобы слой пасты был минимален и не образовывалось воздушных пузырей. Внимание! Вышеописанную процедуру можно проделать только с процессором Intel Celeron! Если ты попытаешься сделать то же самое с AMD Duron, то с 90% вероятностью повредишь кристалл. Кстати, если ты не знал, то на всякий случай сообщу, что эта самая "термопаста" увеличивает теплоотдачу процессора радиатору в 1,5-2 раза. После установки ЦПУ смело включай компьютер. Где-то через час работы вновь проверь радиатор — он должен быть немного горячим (не обжигающим!).



Подкажите пожалуйста, какую память мне лучше покупать: один модуль на 256 Мб или же два модуля по 128 Мб?

Если два модуля по 128 Мб одинаковы, то есть произведены одной компанией и имеют одинаковое количество микросхем, то ощутимой разницы ты не заметишь. Кое-кто из специалистов утверждает, что два параллельных модуля работают быстрее, чем один модуль, и при этом меньше нагреваются, но эту разницу в скорости/температуре можно заметить только в очень тонких и специфических тестах. На практике оба варианта можно считать равноценными.

Если же модули разные (например, один Samsung, а другой noname, или один PC100, а другой PC133), то скорость может ощутимо снизиться из-за разных таймингов. Кроме этого, модули памяти могут оказаться вообще несовместимыми, и твоя работа за компьютером превратится в череду бесконечных глюков и зависаний плавно переходящих в обморочное состояние. Так что я бы посоветовал все-таки покупать один модуль на 256 Мб, нежели два по 128 — меньше мороки, и лишний разъем под память будет свободен.

Я хочу подключить к звуковой карте отечественные колонки на 30 Вт. Я знаю, что мощности звуковой карты должно хватить, но русские вилки и зарубежные разъемы абсолютно несовместимы. Можно ли припаять вместо русских стандартные вилки? Что если я перепутаю полярность?

Как ни странно, можно. И там, и там два проводка, так что ошибиться сложно. Даже если ты перепутаешь полярность — ничего страшного не произойдет. Кстати, полярности как таковой там нет, так как ток переменный. Но могут быть проблемы со звуком, если ты припаяешь две колонки по-разному. Если на одной колонке будет +- , а на другой -+, то можешь попрощаться с басами или стереоэффектом, так как одна из колонок будет работать "шиворот-навыворот". Русские Кулибины придумали для определения полярности оригинальный способ: берешь батарейку на полтора вольта и подключаешь к колонке. Мембрана низкочастотного динамика сместится или на тебя, или от тебя. Тот провод, к которому нужно подключить + батарейки, чтобы мембрана сместилась на тебя, помечаешь как "+". Проделываешь то же самое со второй колонкой.

Как скачать игру с сайта с форматом HTML? К примеру http://www.azerinet.com/flash/games/terrorist.shtml

Во-первых, игр "с форматом HTML" не бывает. Как вариант, online-игры могут быть написаны на языках Java Script, VB Script или Java. В этом случае сам текст игры размещается либо внутри html-кода (довольно редкая ситуация), либо во внешнем js, vb или class файле. В первом случае можно просто сохранить html на диске, а во втором придется долго искать все файлы игры и скачивать их. При этом вовсе не факт, что игра заработает автономно и не потребует подключение к Сети. Но, судя по ссылке, твой случай гораздо проще. Я лично проверил этот линк и выяснил, что игра написана с помощью технологии Flash.

Как известно, flash-апплеты — штука полностью автономная, которая позволяет сохранять загруженные из сети ролики на жестком диске. Чтобы сделать это, дождись полной загрузки игры в окне браузера. Ты должен понимать, что напрямую сохранить Flash-игру нельзя, то есть кнопочки Save или Save As... тебе никто не предоставит. Тут надо действовать умнее и воспользоваться кэшом браузера, где некоторое время сохраняются все закачанные ранее flash-ролики. Игру, как вы уже, наверное, поняли, придется выковыривать именно оттуда.

Иди в Сервис ☛ Свойства обозревателя ☛ Временные файлы Интернета ☛ Настройка ☛ Просмотр файлов. После этого найди файл с расширением swf и датой, соответствующей понятию "сегодня". Скорее всего, это и будет та самая искомая игра. Если **swf**-файлов вдруг оказалось несколько, то определять нужный придется банальным методом тыка. Как только найдешь — сохрани этот файл в другую папку.

Теперь можешь наслаждаться игрой в любое время. Просто перетащи посредством drug-and-drop flash-файл в свой браузер и при необходимости закачай с сайта производителя специальный Plug-in.

У меня при включении компьютера материнская плата прерывисто пищит, а компьютер вообще не загружается. Что делать?

В момент загрузки тестовая программа BIOS ("Биос" в просторечье) проверяет на работоспособность основные компоненты компьютера. Если обнаружена неисправность — Биос дает об этом знать посредством звуковых сигналов, которые ты трактуешь как "писк". По частоте этого "писка" можно определить тип неисправности. Если компьютер пищит один раз, но долго, значит, обнаружена неисправность в блоке питания. Об этом, кстати, свидетельствуют также и полное молчание компьютера, дым из системного блока и неприятный запах гари. Если писк повторяется через равные промежутки времени, значит, неисправна память или материнская плата. Один длинный и один короткий сигнал — неисправность контроллера прерываний или провал проверки ОЗУ на четность. Два коротких сигнала — ошибка CMOS. Три коротких сигнала — ошибка при сбросе. Один длинный и два-три коротких сигнала — неисправна видеокарта.

Как правило, такого рода "писки" сигнализируют об уходе в мир иной одного из компонентов системы. Но еще чаще это связано с плохим контактом разъемов, слотов или сокетов. Прежде чем везти компьютер в ремонт, отсоедини все внешние кабели (от принтера, от мышки, от сканера и т.д.) и хорошенько продуй контакты разъемов, промой их ацетоном и окрести в ближайшем храме. Если это не помогло, вскрой корпус, отсоедини все шлейфы, карточки и процессор, прочисти контакты и собери все снова. Если "писк" повторится, то можешь смело заказывать заупокойную и нести горемычный комп в ремонт.

Я стал счастливым обладателем GeForce2 MX 32Mb от фирмы GigaByte... Раньше у меня стояла Voodoo 3, и там была настройка яркости OpenGl, Direct3D и т. д ... на GeForce же такого не имеется, а монитор у меня по старости выгорел и показывает очень темно, а настройки стоят на полном максимуме... и не знаю, застрелиться мне или повеситься... Жить-то хочется... Включите свет — дышать темно!

Не все так плохо. Если у тебя не совсем уж допотопный монитор, то выгореть он не мог — в более или современных мониторах люминесцентный слой вообще не выгорает. А яркость у тебя снизилась из-за изменения потенциалов резисторов и конденсаторов. К сожалению, это происходит с течением времени. Помочь может комплексная операция, состоящая в замене ключевых радиодеталей или в регулировке потенциалов подстроечных конденсаторов и резисторов. Сам ты это вряд ли сможешь сделать (если ты не очень крут в радиоэлектронике), но в хорошей компьютерной фирме тебе это сделают быстро и недорого.

Засим откланяюсь, вечно ваш, Дмитрий Горячев.

soldier@igromania.ru

«Красные» идут!

Редактор RED Часть 1

Редактор	RED
Где взять	Устанавливается с игрой
Возможности	100% игровых
Сложность освоения	Очень высокая
Документация	vbb.volition-inc.com/cgi-bin/Ultimate.cgi
Дополнения	www.redfaction.com

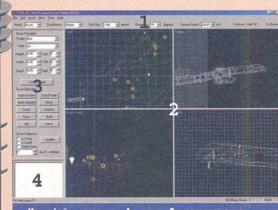
Наверняка вы уже успели пройти Red Faction и наигрались в поставляемые с игрой мультиплеерные уровни... Если это так, не упустите возможность ознакомиться с редактором карт RED, дабы научиться создавать уровни для данной игрушки.

В этой статье мы поговорим о редакторе в общем, рассмотрев его особенности и основные принципы работы с ним. В следующем номере мы продолжим изучение программы, копнув чуточку глубже и затронув тонкости создания карт.

Знакомство

Начнем изучение редактора с ознакомления с его интерфейсом. Прежде всего следует отметить, что при работе желательно установить на рабочем столе разрешение не ниже 1280x1024. Хотя можно нормально работать и при 1024x768 — правда, при этом на экран может изредка что-нибудь не входить (например, некоторые подсказки или кнопки), но этого всегда можно избежать, ненадолго убрав с экрана панель задач или временно увеличив разрешение на рабочем столе.

Экран программы состоит из четырех основных элементов. Первый из них — это меню, расположившиеся сверху и состоящие из двух частей: верхняя (отсюда можно вызывать основные команды редактора) и нижняя. Пользуясь услугами последней, можно выбрать режим работы редактора (их всего шесть) с помощью поля со списком, озаглавленного словом **Mode**. Здесь же можно настроить масштаб координатной сетки (**Grid Size**), резкость вращения камеры (**Rotate By**) и скорость передвижения камеры (**Camera Speed**).



Интерфейс программы. 1 – меню, 2 – основное окно, 3 – командная панель, 4 – статусная панель.

Под меню находится основное окно, занимающее большую часть экрана и состоящее из четырех небольших окошек. Каждое из них отображает содержимое вашей карты с разных точек и разными способами: **Free Look** — окно просмотра карты в трехмерном пространстве, **Top** — вид на карту сверху, **Front** — вид спереди и **Left** — слева. Обратите внимание на то, что точка, где вы устанавливаете камеру при работе с Free Look, отображается в других окошках красным крестиком, заключенным в окружность.

Слева от основного окна располагается командная панель, где собраны команды, доступные в выбранном режиме работы редактора (содержимое командной панели зависит от выбранного режима).

Последний элемент интерфейса, в лице статусной панели (в ней отображается различная справочная информация), находится в левом нижнем углу программы.

Навигация

Система передвижения и вращения камеры на бескрайних просторах вашего уровня достаточно сложна. Прежде всего наведите курсор мыши на окошко с нужным видом. Теперь вы можете, используя соответствующие клавиши на цифровой клавиатуре (Numpad), двигать и вращать камеру. С видами Top, Front и Left все просто: чтобы переместить камеру в любом из четырех основных направлений, используйте клавиши с соответствующими стрелками. Чтобы «телепортировать» камеру в любую точку пространства, просто зажмите **Ctrl** и щелкните левой кнопкой мыши в эту самую точку.

С Free Look все гораздо сложнее. Клавиши со стрелками вниз/вверх предназначены здесь для наклона камеры в соответствующем направлении. С помощью кнопок со стрелками влево/вправо можно крутить камеру в горизонтальном направлении, а пользуясь услугами клавиш **1** и **3** — смещать ее влево/вправо (стрейфы). Кнопки **7** и **8** позволяют вращать камеру вокруг своей оси (7 — влево, 8 — вправо). Что же касается клавиш **Enter** и **+**, то они позволяют смещать камеру в вертикальном направлении (Enter — вниз, + — вверх).

Для приближения камеры в любом из четырех видов нажмите на клавиатуре клавишу **A**, для ускоренного приближения — **Shift + A**. Для отдаления камеры используйте клавишу **Z** (для быстрого отдаления предусмотрена комбинация клавиш **Shift + Z**). Впрочем, работая с видом Free Look, можно выполнять эти же операции с помощью мыши. Для этого зажмите одновременно **Shift**, **левую** и **правую кнопки мыши**, а затем ведите курсор вверх/вниз.

И последнее. Если вам нравится управлять камерой с помощью мыши (весьма удобно, кстати), можете использовать следующие комбинации клавиш. Зажав **Shift** и **левую кнопку мыши**, вы можете перемещать камеру путем ведения курсора в нужном направлении. Зажав **Shift** и **правую кнопку мыши**, а также двигая курсор мыши в нужном направлении, вы можете крутить камеру.

Режимы

В редакторе насчитывается шесть режимов работы: **Brush**, **Face**, **Vertex**, **Texture**, **Object** и **Group**, в каждом из которых вы можете выполнять различные операции и действия. Сегодня мы поговорим о трех основных режимах: Brush, Texture и Object.

Brush

Режим **Brush** (активизируется нажатием комбинации клавиш **Shift + T**) позволяет вам рисовать различные геометрические фигуры, преимущественно объемные (браши), которые потом можно использовать как шаблон вашей комнаты или какого-нибудь объекта на вашей карте. При работе в данном режиме вы можете лицезреть на своей карте голубой параллелепипед (проще говоря, заготовку для фигуры), задача которого — изображать форму фигуры, которой вы можете обогатить ваш уровень, стоит вам только нажать на кнопку **Create Brush**, которая расположилась в центре командной панели. Чтобы определить размеры и форму фигуры, обращайтесь к все той же командной панели. Там вы найдете три блока, нижний из которых нас пока не интересует. А вот верхние два — **Brush Properties** и **Brush Operators**. Они обладают небольшим набором характеристик и свойств изготавливаемой вами фигуры, а также запасом команд и операций, которые вы можете над ней производить.

В первом расположились общие характеристики. Первая из них — **Shape** — отвечает за форму фигуры, которая может быть шести видов: **Box** — параллелепипед, **Cone** — конус, **Cylinder** — цилиндр, **Face** — плоская фигура, **Sphere** — сфера, **Wedge** — клин. Вторая характеристика — **Type** — обозначает тип фигуры: **Air** — тело, наполненное воздухом (используется для создания комнаты, помещения, шкафа и т.п.), и **Solid** — «твердое» тело, то есть объект, внутри которого нет воздуха или же его очень мало (подходит для создания каменных глыб, телевизоров, дверей и многих других объектов,

в большинстве своем не отличающихся большими размерами).

Набор оставшихся характеристик зависит от того, какую фигуру вы создаете. Вот список параметров, с которыми вы можете здесь встретиться: **Height** — высота создаваемого браша, **Width** — его ширина, **Depth** — длина, **Radius** — радиус, **Sides** — количество сторон. Рядом с такими характеристиками, как Height, Width и Depth, помещается параметр **Split**, определяющий, на сколько частей делится выбранный браш соответственно по высоте, ширине или длине («0» означает, что объект не делится на части). Достоинством каждой такой части является то, что на нее можно наложить собственную текстуру.

В блоке **Brush Operators** располагается ряд кнопок, используя которые, вы можете производить различные операции над уже изготовленной фигурой, основными из которых являются: **Bend** (сгибание фигуры), **Stretch** (растяжение), **Mesh Smooth** (полировка), **Twist** (искривление).

Кроме того, вы можете перетаскивать и вращать заготовку для фигуры и сами фигуры. Перед тем как совершать эти операции, вы должны выделить используемую фигуру, щелкнув на ней левой кнопкой мыши. Перетаскивание осуществляется путем зажатия на клавиатуре клавиши **M** и последующего ведения курсора мыши в нужном направлении. Вращение осуществляется тем же способом, что и перетаскивание, только с помощью кнопки **R**. Установив фигуру в нужное место и положение, нажмите на **пробел**, дав тем самым редактору понять, что содержимое основного окна нужно перерисовать. И вообще нажимайте на пробел всякий раз после того, как вы произвели какое-нибудь важное действие.

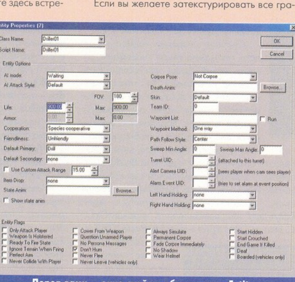
Texture

Режим **Texture** (Shift + T) предназначен для текстурирования игровых объектов. Как только вы перейдете в этот режим, на командной панели появится окошко с изображением выбранной текстуры. Прямо под ним можно найти два поля со списком: в нижнем вы можете выбрать нужную вам категорию текстур, в верхнем — подходящую текстуру из этой категории.

Нажав на кнопку **Browse**, находящуюся рядом с нижним полем, вы увидите полный перечень текстур, рядом с каждой из которых располагается ее изображение в уменьшенном виде. В каждой категории хранятся текстуры определенного вида. Например, категория Doors наполнена текстурами для дверей, а Glass — «стеклянными» текстурами. Что касается нижней части командной панели во время нахождения в режиме Texture, то она полностью оккупирована кнопками, позволяющими совершать различные действия и преобразования над выбранной текстурой.

Чтобы «наклеить» на какую-либо поверхность текстуру, необходимо выбрать на командной панели нужную текстуру, щелкнуть левой кнопкой мыши на текстурируемое место и, наконец, на все той же командной панели нажать на кнопку **Apply**.

Если вы желаете затекстурировать все грани браша одной и той же текстурой, выберите последнюю, щелкните левой кнопкой мыши на любую часть браша, воспользуйтесь комбинацией клавиш **Shift + S** и только потом нажимайте на кнопку **Apply**.



Перед вами — окно свойств объекта типа Entity.

Если при наложении на любую поверхность текстуры последняя легла не так, как надо (скажем, вверх ногами), щелкните левой кнопкой мыши на эту поверхность и нажмите на командной панели кнопочку **Apply Map**, дабы исправить ситуацию.

Object

Взяв себе в напарники режим **Object**, вы можете украсить свой уровень вещами и предметами различного назначения, а также населить его врагами и прочими субъектами. Командная панель в данном режиме принимает вид древообразного списка всевозможных объектов, которыми вы можете обогатить ваш уровень. А древообразный этот список потому, что некоторые объекты объединены в группы (примером может послужить группа объектов Item). Рядом с названием любой группы имеется кнопочка с плюсом, щелкнув на которую, можно просмотреть содержимое этой группы.

Чтобы добавить какой-нибудь объект на свою карту, просто выберите его из списка, щелкнув левой кнопкой мыши на его названии. Далее, зажав клавишу **P**, щелкните левой кнопкой мыши в то место внутри вашей комнаты, где, по вашему замыслу, должен находиться выбранный объект. Есть и другой вариант установки объекта — двойной щелчок на его названии. В этом случае он установится в то место, где располагается камера в режиме Free Look на момент выбора объекта из списка.

Установив на карте какой-либо объект, вы можете обратиться к его свойствам и характеристикам, настроив их на свой лад. Для этого щелкните на него левой кнопкой мыши (при этом надо обязательно находится в режиме **Object**) и воспользуйтесь пунктом меню **Edit/Properties** или комбинацией клавиш **Ctrl + P**. Содержимое появившегося на экране окна со списком свойств и характеристик зависит от типа объекта (подробней о свойствах различных типов объектов читайте ниже).

Другим неотъемлемым достоинством режима Object является возможность перетаскивания и вращения созданных ранее объектов. Операции эти выполняются в точности так же, как и в случае с фигурами, то есть с помощью клавиш **M** и **R**.

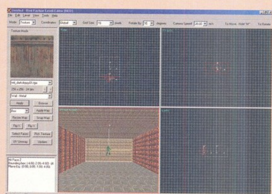
Создаем карту

Для начала создадим простенький уровень, представляющий собой небольшую пустую комнатку. С этой целью войдите в меню **File** и выберите пункт **New**. Затем перейдите в режим **Brush** (он активизируется при запуске редактора — так что, если вы еще не экспериментировали со сменой режимов, можете смело пропускать это действие). Убедитесь в том, что масштаб координатной сетки (**Grid Size**) равен единице.

Для удобства установите камеру в точку с координатами **0, 0, 0**. Для этого удобнее всего просто нажать на клавиатуре клавишу **Home** (курсор мыши при этом должен быть наведен на основное окно программы). Если вы до этого двигали заготовку под браш, нажмите на клавиатуре клавишу **B**, чтобы поместить ее в начало координат.

В центре заготовки вы можете видеть выкрашенную в зеленый цвет модель Паркера, которая обозначает стартовую точку для играющего (то есть его начальную позицию в вашем уровне). По умолчанию она занимает позицию в начале координат. Вы не можете перемещать и вращать стартовую точку, как любой другой объект (то есть с помощью клавиш M и R), но зато можете ее пересоздать, указав ей новое место. Делается это путем активизации режима **Object** и последующей установки любым из вышеописанных способов объекта **Player Start** (это и есть стартовая точка) в нужную точку. В нашем случае (да и вообще при создании несложных по своей архитектуре уровней) лучше оставить стартовую точку там, где она есть, то есть в начале координат.

Следующим этапом является подготовка к изготовлению браша, который в будущем станет комнатой в вашем уровне. Сначала подберите для него подходящие размеры и форму. Пускай это будет обычный прямо-



угольный параллелепипед (для его создания в блоке **Brush Properties** установите значение параметра **Shape** на отметку **Box**). Значение характеристики **Type** следует определить как **Air**. Не помешает также немного поменять размеры будущей комнаты: ее высоту сделайте равной четырем, а ширину и длину — восьми. Когда браш будет готов, жмите на кнопку **Create Brush**, а затем и на **пробел**.

Теперь займемся текстурированием нашей комнатки. Чтобы вам было легче это делать, зайдите в меню **View** и включите опции **Show Just Textures** и **Render Everything**, поставив рядом с ними галочки. Затем активизируйте режим **Texture** и затекстурируйте поочередно все стены комнаты, а также ее пол и потолок. Для стен рекомендуется использовать текстуры, принадлежащие категориям с названием **Wall — ***, для пола — текстуры из категорий **Floor — *** и для потолка — текстуры из категорий **Ceiling — ***, где вместо «*» стоят слова **Cement**, **Metal**, **Rock** или **Misc**. Эти слова обозначают материал, из которого «сделаны» текстуры, принадлежащие выбранной категории: Cement — цемент, Metal — металл, Rock — камень, Misc — какой-то другой материал.

Напоследок добавим в нашу комнату немного света. Для этого перейдите в режим **Object**, поместите в подходящее место объект **Light** и загляните в его свойства (Properties). Последние тут в изобилии, но мы воспользуемся лишь несколькими:

Light Type — тип света, даваемого источником;

Current Color — цвет света. Чтобы его поменять, нажмите на находящуюся рядом кнопочку **Change Color** и выберите из палитры нужный цвет;

Intensity — яркость света;

Range — величина освещаемой области.

На вашей карте источник освещения выглядит как обвитая желтыми окружностями лампочка. Если вы хотите осветить всю комнату, установите источник освещения в ее центре и увеличьте яркость даваемого им света. Теперь отправляйтесь прямиком в меню **Level** и выберите там пункт **Calculate Maps and Light**. Также посетите меню **View**, включите опцию **Show Textures with Lightmaps** и нажмите на **пробел**.

Увеличиваем карту

Руководствуясь принципом «одна комната — хорошо, а две — лучше», увеличим размеры карты, добавив к уже имеющейся комнате новую и коридор, соединяющий их друг с другом.

Сначала создадим коридор. Сделать это можно двумя способами: создать новый браш или скопировать в буфер имеющийся (тот, что отведен под комнату) и вставить его в нужное место, поменяв затем его размеры. Второй вариант предпочтительней — им и воспользуемся. Чтобы скопировать в буфер браш (при этом нужно обязательно находится в режиме **Brush**), выделите его, щелкнув по нему левой кнопкой мыши (после этого его ребра окрасятся в красный цвет), и воспользуйтесь пунктом меню **Edit/Copy** или комбинацией клавиш **Ctrl + C**. Используйте пункт меню **Edit/Paste (Ctrl + V)**, чтобы вставить его в то же место, где располагается комната. Перетащив браш, установите его по отношению к ней так, чтобы они находились на одном уровне и одна из стен коридора проходила по стене комнаты, образуя в ней проход. При перетаскивании браша удобно пользоваться видом **Top**, а при совмещении стен — еще удобнее, особенно если подвести камеру **максимально близко** к совмещаемым стенам.

Вот что у вас в итоге должно получиться.

Далее, выделив коридор, на командной панели в блоке **Brush Operators** щелкните на кнопку **Stretch** или, что проще, нажмите на клавиатуре клавишу **D**. На экране появится небольшое окошко, именуемое **Stretch Properties**, в котором вы можете перенастроить на новый лад размеры «коридорного» браша. Сделайте его ширину, скажем, равной трем, высоту — четырем (то есть ее можно не менять) и длину — восьми. Жмите на клавишу OK, и дело сделано.

Аналогичным образом создайте третий браш, отведенный под еще одну комнату, только его размеры можно теперь не менять. Расположить новый зал по отношению к коридору следует так же, как и начальную комнату, только с другой стороны.

При желании можете поменять текстуры в коридоре и второй комнате, после чего вам остается только осветить и то, и другое. Жмите на **пробел**, когда все будет готово. Далее вы можете продолжать увеличивать уровень, добавляя в него новые комнаты и соединяющие их коридоры.

Объекты и их свойства

Пора украсить уровень различными предметами, вещами и субъектами. Для этого прежде всего переключитесь в режим **Object** и обратите свой взор на командную панель. Здесь вы увидите кучу объектов и их групп.

Для начала рассмотрим объекты **Geo Region** и **Gas Region**. Если добавить любой из них в ваш уровень, на территории последнего появляется область, границы которой окрашены зеленым цветом. Все (за исключением определенных предметов), что находится внутри этой области, будет: в первом случае — разрушаемым, а во втором — находиться под действием ядовитого газа. Кроме того, оба объекта имеют ряд одинаковых свойств:

Shape — форма области, бывает либо **Box** — параллелепипед, либо **Sphere** — сфера;

Radius — радиус области (эта характеристика используется только в том случае, если форма области определена как сфера).

Width — ширина области;

Depth — ее длина;

Height — ее высота.

Помимо этого, у Geo Region имеется характеристика **Hardness**, определяющая твердость местных стен (0 — очень низкая твердость, 100 — высочайшая), а у Gas Region — параметры **Gas Color** (цвет газа, который вы можете выбрать из предложенной палитры, нажав на находящуюся рядом кнопку **Change Color**) и **Gas Density** (количество газа).

Если внутрь разрушаемой области вы хотите поместить неразрушаемый участок, добавьте туда объект **Non-Geo Region**. При создании мультиплеерной карты вам не обойтись без использования объекта **Multiplayer Respawn Point** — точки, где «рождается» игрок после того, как его убили. Если в вашем уровне присутствует несколько таких точек, то «воскреснувший» герой может появиться в любой из них. Если ваш уровень рассчитан на командную игру, загляните в свойства данного объекта. Там вы можете выбрать один из двух пунктов:

Red Team — точка является местом «рождения» членов красной команды;

Blue Team — то же для синей команды.

Пометьте галочкой один из этих пунктов (другой же при этом должен остаться неотмеченным), если вы желаете «индивидуализировать» ту или иную Multiplayer Respawn Point для одной из команд.

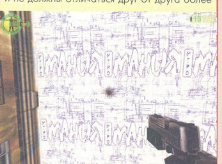
Теперь займемся рассмотрением основных групп объектов: **Clutter**, **Entity** и **Item**.

Clutter

Группа **Clutter** помогает вам оформить уровень вещами и предметами различного назначения и состоит из семнадцати подгрупп. В первой из них — **Computers** — собраны составные части компьютеров (системные блоки, мониторы, клавиатуры, кабели и т.п.), во второй (**Consoles**) — всевозможные консоли, а в третьей (**Cutscenes**) — простенькие скриптовые сцены (взлет космического корабля, взрыв космической станции и т.д.). Подгруппа **Furniture** содержит в себе разнообразную мебель, **Keys** — различные ключи, **Lights** — осветительные приборы (лампы, светильники и т.д.), **Machinery** — машинное оборудование и разного рода механизмы, **Medical Equipment** — медицинское оборудование и инструменты, **Misc** — предметы, не относящиеся ни к одной из местных категорий (стаканы, настенные часы, книги, бумаги и др.). Следующая подгруппа — **Natural** — является хранилищем объектов естественного происхождения и разделяется на две подгруппы:

Текстуры собственного производства

Если у вас возникло желание использовать в своем уровне текстуры собственного производства, убедитесь в том, что они соответствуют следующим требованиям. Текстуры должны быть **24-** или **32-битными *.tga-файлами**, имеющими разрешение не выше **256x256** пикселей. Кроме того, длина и высота любой текстуры должны быть **кратны двум** и не должны отличаться друг от друга более



чем в **восемь** раз. Создав текстуру, удовлетворяющую данным требованиям, разместите ее по адресу **<Каталог игры>\user_maps\textures**. Затем, открыв редактор, включите режим **Texture** и на командной панели выберите категорию текстур под названием **Custom**. В ней вы найдете все созданные вами текстуры, которыми вы можете текстурировать все, что только захочется.

Plants, где сосредоточены всевозможные растения, и **Rocks**, где собраны различные каменные объекты: горные породы, булыжники и т.д.

В подгруппе **Office Stuff** можно найти офисное оборудование. В **Screens** — экраны, в **Storage** — предметы, предназначенные для хранения чего-либо (шкафы, полки и т.п.), в **Structural** — решетки, изгороди, столбы, колонны и т.д., в **Switches** — переключатели, кнопки и рычаги, в **Tools** — разнообразные инструменты, и в **Weapons** — составные части турелей.

Entity

Группа **Entity** разделяется на пять подгрупп: **Creatures**, **Miners**, **Robots**, **Ultor** и **Vehicles**. В первой из них содержатся представители животного мира, проживающие на Марсе, во второй — шахтеры, в третьей — всевозможные роботы и турели, в четвертой — члены Ultor (среди них имеются как недружелюбные охранники, так и мирные люди, типа рабочих, ученых и т.д.), и в последней — транспортные средства.

Объекты/субъекты из этой группы имеют самое большое число свойств и параметров. Ниже приведен список основных из них. При подстановке значений для некоторых параметров удобно пользоваться выпадающим списком, активизирующимся при нажатии на кнопку со стрелкой, располагающуюся рядом с соответствующей ячейкой для ввода.

AI mode — поведение объекта/субъекта. **Catatonic** — он недвижим; **Waiting** — он непоколебим до тех пор, пока не учует, что рядом находится игрок, и когда это случится, он начнет направленные против вас боевые действия; **Motion Detection** — этот тип поведения используется исключительно для турелей.

AI Attack Style — стиль атаки. Может быть **none** — субъект вообще не умеет атаковать. **Evasive** — в этом случае он будет параллельно с ведением атаки постоянно уворачиваться от атак со стороны противников. **Stand_Ground** — все время стоит на месте и не двигается, стреляя в вас лишь тогда, когда этого требует обстановка. **Direct** — постоянно преследует свою цель, не уделяя особого внимания обороне. Второй стиль атаки лучше всего подходит любому маленькому роботу, тогда как для его большого и сильного собрата нет ничего лучше стиля Direct. У объектов/субъектов, страдающих отсутствием боевых навыков, местное значение должно равняться пустому месту.

FOV — поле зрения.

Life — начальное число жизней. Чуть правее данной характеристики располагается параметр **Max**, обозначающий максимальное «количество» жизней, которое только может быть у данного объекта/субъекта.

Armor — стартовая броня. Характеристика **Max**, находящаяся напротив данного параметра, определяет максимальное «количество» брони, которое только может быть у данного объекта/субъекта.

Friendliness — дружелюбность объекта/субъекта по отношению к вашему герою. При значении **Unfriendly** ни о какой дружелюбности говорить не приходится, в этом случае объект/субъект является вашим противником. При **Neutral** он абсолютно нейтрален по отношению к вам. При **Friendly** — дружелюбен, в этом случае он являет собою вашего союзника. При **Outcast** — постоянно избегает встречи с вами, унося ноги подальше от вас всякий раз, когда вы к нему приближаетесь.

Skin — скин.

Следующие параметры имеет смысл настраивать только у людей и роботов:

Default Primary — основное оружие, которое субъект имеет с самого «рождения», то есть по умолчанию;

Default Secondary — дополнительное оружие субъекта, которое тот имеет по умолчанию;

Item Drop — вещь, которую теряет субъект, будучи убитым (его оружие — не в счет);

Corpse Pose — труп субъекта. В случае если субъект не оставляет трупа, местное значение должно выглядеть как **Not Corpse**;

Left Hand Holding — предмет, который держит субъект в левой руке (здесь и в следующем случае оружие указывать не надо);

Right Hand Holding — предмет, который держит субъект в правой руке.

Если вы хотите, чтобы игра на вашей карте заканчивалась после уничтожения данного объекта/субъекта, пометьте галочкой надпись **End Game If Killed**, расположенную в блоке **Entity Flags**.

Item

Группа **Item**, в отличие от Clutter и Entity, не содержит в себе подгрупп. Здесь хранятся различные полезные вещички, типа аптечек, брони, стволов и амуниции к ним. Помимо всего этого здесь имеется еще два немаловажных объекта: **flag_blue** (флаг синей команды) и **flag_red** (флаг красной команды), использующиеся при создании многопользовательской карты вида **Capture the Flag** (захват флага).

У объектов из группы **Item** имеется только две важных характеристики:

Count — количественная характеристика предмета. К примеру, если речь идет об аптечке, то здесь указывается, сколько здоровья она прибавляет подобравшему ее игроку;

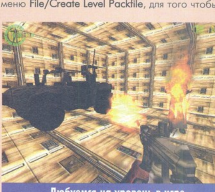
Respawn Time — время, по прошествии которого с момента взятия предмета кем-либо он вновь появляется на своем месте.

Финальные штрихи

Когда работы над уровнем будут завершены, нажмите на **пробел**. Затем войдите в меню **Edit** и выберите пункт **Level Properties**. На экране появится одноименное окно, где вы можете просмотреть свойства и характеристики вашего уровня и при желании подредактировать их. Поменяйте исходное название уровня (параметр **Level Name**) на что-нибудь более оригинальное и, если хотите, замените имя автора карты (**Author**). Если ваш уровень является многопользовательским, включите опцию **Multiplayer Level**, поставив галочку рядом с соответствующей надписью, которая находится в самом низу окна.

Теперь вам нужно сохранить ваш уровень. Если он рассчитан на одного игрока, его следует назвать **red.rfl** (расширение можно не писать — оно добавляется автоматически) и расположить по адресу: **<Каталог игры>\user_maps\single**. Если же он — мультиплеерный, он должен быть сохранен здесь: **<Каталог игры>\user_maps\multi**. Кроме того, название файла многопользовательской карты должно начинаться с букв «**dm**», если карта рассчитана на deathmatch или командный бой (например, dmmania.rfl), и с приставки «**ctf**», если она предназначена для захвата флага.

Наконец, воспользуйтесь услугами пункта меню **File/Create Level Packfile**, для того чтобы



Любуемся на уровень в игре.

редактор создал специальный *.vpp-архив и поместил туда ваш уровень.

Уровень готов, с чем я вас и поздравляю. Чтобы поиграть на нем, зайдите в меню **File** и выберите пункт **Play Level** или просто нажмите **F7**. Мультиплеерные уровни можно также запускать из главного меню игры, используя пункт **Multi**, а затем и **Create Game**. После этого вам остается только выбрать свою карту из общего списка и нажать на кнопку **Start**.

О том, как сделать уровень играбельнее и красивее, мы поговорим в следующем номере. Успехов вам в картостроительной деятельности. ■

Андрей «reD^NameLess» Желтяк
nameless@igromania.ru

Серьезное редактирование

Основы создания уровней для Serious Sam

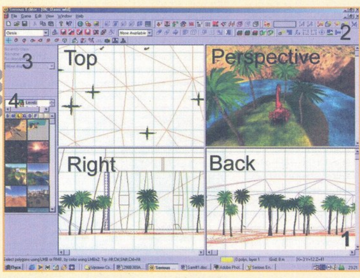
Первая из цикла статей

Где взять	Устанавливается с игрой
Возможности	100% игровых
Сложность освоения	Средняя, но много тонкостей, без которых — никуда
Документация	На компакте с игрой

Всем хорош «Крутой Сэм»: и графика на уровне, и монстров — толпы, кровища льется цистернами, вот только... Вот только, наверное, развлечение закончилось в тот же день, когда вы купили игру, — уж больно короткая она оказалась. И когда живых монстров уже не осталось, а разгоряченное обилием крови сознание требует продолжения банкета, на помощь приходит...

Serious Editor на старте

Редактор работает на движке игры, и от этого очень много выигрывает. Уже в процессе редактирования вы можете видеть конечный результат — скажем, освещение движок рассчитывает почти на лету. Вам не понадобится, изменив параметр одного маленького источника света, несколько часов компилировать уровень, как в Q3Radiant, чтобы оценить результат. К тому же вы можете не только рассмотреть результат, но и опробовать его в игре, не выходя из редактора. Это может пригодиться, например, для проверки работоспособности дверей или других игровых скриптов. Знакомство с редактором начнем с дружеского рукопожатия — освоимся с интерфейсом.



Все основные элементы интерфейса пронумерованы. Цифрой 1 обозначены окна, в которых вы будете смотреть на создаваемый уровень. Проекции окон также указаны на картинке. Цифра 2 обозначает панель инструментов — здесь сконцентрирован почти весь инструментарий редактора. Цифра 3 указывает на область, в которой располагается меню, отвечающее за свойства и параметры выделенного объекта. Цифрой 4 обозначено меню объектов. В верхней части этого меню расположена система директорий с объектами. В нижней — содержимое этих директорий: оружие, монстры, текстуры и все остальное. Каждый объект имеет свою картинку, а также подписан, поэтому разобраться в объектах не составит особого труда.

Менять представление окон обзора можно цифрами 0-9 на **цифровой панели** клавиатуры. Нам понадобятся лишь режимы, включаемые цифрами 0 (стандартный, с которым вы начинаете работу) и 6 (единственное окно — Perspective — с максимальным качеством графики).

Давайте разберемся, как изменять положение камеры в окнах обзора. Чтобы просто передвигать камеру (вверх-вниз, влево-вправо), надо зажать **пробел** и **левую кнопку мыши** и двигать курсор в нужном направлении. Чтобы увеличивать и уменьшать масштаб — **пробел** и **правую кнопку мыши** и двигать мышь вверх-вниз. Чтобы поворачивать камеру (в окне Perspective) — **пробел** и **обе кнопки мыши** и опять же двигать мышь в нужном направлении. Также можно навести курсор на одно из окон (лучше использовать вид Perspective) и нажать кнопку Escape — так вы сможете перемещаться по уровню, как spectator в Counter-Strike. Поворот камеры будет изменяться движением мыши, движение вперед осуществляется **правой кнопкой**, назад — **левой**. Чтобы прекратить «спектаторить», снова нажмите Escape.

Редактор имеет четыре режима работы. Первый — режим редактирования объектов (brush, entity), включается кнопкой E. Когда этот режим активен, внизу окна редактора горит синий индикатор. Второй — режим редактирования полигонов (текстурирование, задание свойств и др.), включается кнопкой P. Когда активен этот режим, цвет индикатора должен стать желтым. Третий режим — редактирование свойств секторов, ему соответствует зеленый цвет индикатора. Активируется клавишей S. И наконец, четвертый режим — режим редактирования вертексов, с индикатором черного цвета. Включается кнопкой «.». В этой статье мы рассмотрим только первые два режима.

С основами управления мы разобрались, теперь перейдем к конкретным действиям.

Браши — в руки

Браши в Крутом Сэме сильно отличаются от тех, что используются в движке Q3 и других похожих движках. Прежде всего, весь игровой мир представлен цельным бесконечным брашем. Когда вы начнете строить уровень, вы увидите небольшой глобус — он и есть этот браш. Редактор глобусами обозначает браши, которые не имеют полигонов. Когда вы создаете любой примитив, вы как бы вырезаете дыру в основном браше, если включен параметр Room, либо отсекаете лишние части, если параметр Room отключен.

Итак, давайте создадим комнату. Нажмите кнопку Enter — она используется для создания примитивов Conus. В открывшемся окне в закладке Primitives задайте параметры W: 64, L:64, H: 16, Shear X: 0 Shear Y: 0, Stretch X:1 Stretch Y: 1 Base Vtx: 4. Установите флажок на параметр Room. Также проследите, чтобы в закладке Position по всем параметрам стояло значение 0, и завершите создание примитива кнопкой «+» на **цифровой панели** клавиатуры (NumPad). Созданный примитив сейчас выглядит полностью черным, так как на уровне нет ни одного источника света. Отключите затенение кнопкой H. Стороны примитива обращены внутрь, так как включен параметр Room. У нас получилась первая комната.

Серьезное текстурирование

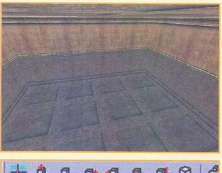
В «Крутом Сэме» вы можете наложить три текстуры на полигон. Это может быть обычная текстура, текстура с мелкими деталями (которые видны, когда вы подходите вплотную к стене), текстура какого-либо эффекта (как блики от воды, например) и вообще все, что угодно.

Приступим к текстурированию стен. Для этого сперва нажмите кнопку P — таким образом мы перейдем в режим редактирования полигонов. Индикатор внизу редактора должен стать желтым. Затем в меню объектов откройте пункт Textures, а в нем — набор текстур уровня Oasis.

Теперь нажмите цифру 6 (NumPad). Выделите стены и нажмите кнопку Q. Откроется окно свойств полигонов. Откройте закладку Texture. Выбрав первый слой (Texture 1), задайте ему текстуру Wall03_1.tex. Все стены теперь затекстурированы, но масштаб текстур слишком маленький. Масштабировать их можно либо в том же окне свойств, либо (что гораздо удобнее) комбинациями клавиш Ctrl+Alt+LMB (уменьшить

текстуру в два раза) и **Ctrl+Alt+RMB** (увеличить текстуру в два раза). LMB и RMB — это левая и правая кнопка мыши соответственно. Когда все стены будут покрыты текстурой, переключитесь на второй слой (**Texture 2**) и задайте ему текстуру **Crumples04.tex**. Таким образом вы добавите детализацию текстур — теперь стены будут выглядеть более натурально. Также затекстурируйте потолок — например, текстурами **Block01** и той же **Crumples04**. Результат должен быть примерно таким, как изображено на скриншоте.

Далее займемся полом. Покройте текстурой **Floor02** только первый слой. В списке **Blend** на закладке **Textures** установите параметр **Blend**. Затем переключитесь на закладку **Polygon**, в списке **Surface** выберите свойство **Ice less sliding** (по желанию — пол станет скользким), в списке **Mirror** — **std mirror 1**. Вернитесь на закладку **Texture**. Здесь вы уже, наверное, заметили небольшое поле с окошками разных цветов? Оно служит для задания оттенка текстуры. Правое (самое большое) окошко служит для задания оттенка текстуры в целом. Слева от него окошко поменьше — это параметр альфа-канала, с которым мы сейчас и будем работать. Левая нижняя строка из трех окон служит также для задания общего оттенка, но отдельно для каждого цвета (RGB). А левая верхняя строка, также из трех окон, служит для установки преобладания какого-то одного цвета. Все параметры в окнах регулируются нажатием **левой кнопки мыши** на нужном поле и движением мыши влево-вправо (соответственно — уменьшение и увеличение значения). Нам надо всего лишь понизить значение альфа-канала до, скажем, 150. Если вы все сделали правильно, то на полу должно появиться отражение потолка, как на скриншоте.



Теперь уровень нормально затекстурирован. Можно переходить к освещению.

Да будет свет!

Освещение не представляет никакой сложности, тем более что вы сразу видите результат своей работы. Перейдите в режим редактирования объектов (клавиша E), затем нажмите цифру **0** на **цифровой панели клавиатуры**. Также



включите затенение (клавиша H). Теперь в меню объектов откройте список **Basic Entities** (цифра 1 на основной части клавиатуры). Найдите там объект **Light** и перетащите его на изображение вашей комнаты в окне **Perspective**. Вы добавили первый источник света. Его свойства можно изменить на панели свойств объектов:

Из верхнего списка выберите параметр **Fall-off** и задайте ему значение около 30. Этот параметр отвечает за радиус освещенного участка и за его яркость. Затем выберите параметр **Hot-spot** — он отвечает за радиус максимального уровня освещения, после которого яркость начинает уменьшаться. Задайте ему значение, скажем, в 20 единиц. Ну и наконец, третий важный параметр — **Color**, отвечает за цвет освещения. Поле, в котором вы задаете оттенок цвета, аналогично тому, что мы рассмотрели в окне свойств текстуры. Поэкспериментируйте с разными значениями.

Вам надо создать еще несколько источников света, так как одного на такую большую комнату будет маловато. Вы можете перетащить новые источники из меню объектов, но удобнее (чтобы не задавать все параметры заново) выделить первый источник света, нажать комбинацию **Ctrl+C**, а затем **Ctrl+V**. При желании измените оттенки цвета у новых «лампочек». На картинке — мой вариант освещения.

Последние штрихи — entities

Вы можете опробовать получившийся уровень в игре (кнопка T). Заметьте, Сэм возникает в центре комнаты — на нулевых координатах. Чтобы задать произвольную точку старта, из меню объектов, пункта **Basic Entities**, перетащите на карту объект **PlayerMarker**. Задайте ему позицию в одном из углов комнаты. Чтобы поворачивать маркер (вообще — любой объект) вокруг своей оси, нажимайте стрелки на клавиатуре. На панели свойств маркера вы можете задать параметры игрока при старте — какое оружие у него будет, сколько здоровья и брони и т.д. Проверьте в игре — вы увидите, что теперь вы стартуете именно с позиции маркера. Также можете положить на карту **WeaponItem** (оружие) и **AmmoItem** (патроны). Тип оружия и патронов задается также на панели свойств.

Чтобы не бегать по уровню в гордом одиночестве, надо добавить пару-тройку монстров. Если вы сделали пол комнаты скользким, то можете добавить, например, быков-оборотней или безголовых камикадзе, их будет очень забавно заносить на поворотах. Добавляются они так же, как и любые другие **entities**, — через меню объектов. Откройте список **Enemies** (цифра **3** на основной клавиатуре) и перетащите нужных монстряков на карту. Следует заметить, что монстры в списке даны не отдельно друг от друга, а объединены в группы. Так, например, как пехота, — иконка для всех одна, а тип задается на панели свойств объекта.

Можно считать, что уровень готов. Осталось только сделать **thumbnail** — уменьшенный скриншот окна **Perspective**. Создается комбинацией **Alt+T**. Он имеет то имя, под которым вы сохранили ваш уровень. Например, если уровень называется **Igromania.wld**, то картинка — **Igromania.tbn**. Также создайте текстовый файл, в который впишите цифру **0**, и сохраните файл под именем **Igromania.vis**. Поместите все три файла в отдельный каталог **Levels**, а затем упакуйте этот каталог в архив ***.zip**. Переименуйте его в **Igromania.gro** и положите в корневую директорию игры, например, **C:\Games\Serious Sam**. Запускается уровень через меню игры — **Одиночная игра\ Пройденные уровни**. Играйте!

Итак, в этой статье мы затронули лишь основные моменты строительства уровней. В одном из ближайших номеров мы освоим открытые пространства, подробнее рассмотрим размещение монстров, научимся расставлять модели статуй и прочие «украшательства», научимся использовать основные игровые скрипты. А также ответим на наиболее интересные вопросы, присланные вами на адрес редакции. Пишите письма, и... до скорых встреч на страницах журнала.

P.S. Готовый пример к статье, как обычно, можно найти на *компакте «Мании»*. ■

Дмитрий Роммель ака Rommel
dmitry_rommel@hotmail.com

Юнит моей мечты

Редактор юнитов Tiberian Sun/Red Alert 2

Редактор	Will's VXL Editor
Где взять	С нашего компакта
Возможности	Редактирование графики юнитов
Сложность освоения	Низкая
Документация	Прилагается
Дополнения	SunEdit2k (см. ее на нашем диске)

Наверное, из всех стратегий именно для серии C&C, особенно для последних ее игр — Tiberian Sun и Red Alert 2, сделано больше всего разнообразных модов и конверсий. Оно и понятно — все установки игры хранятся в ini-файлах, и достаточно простого текстового редактора для создания неограниченного числа разнообразных модификаций. Собственно, наш журнал уже неоднократно писал о подобном редактировании. Кто-то пропустил рекомендации мимо ушей, кто-то добавлял строчки кода в rules.ini, а кто-то качал из сети соответствующие редакторы... Многим приходила в голову мысль, что единственное, чего никак нельзя было сделать через текстовый редактор, так это создать полностью новых юнитов. Но классика на то и классика, чтобы народ писал под нее все новые и новые утилиты. В этом номере, к двухлетию Tiberian Sun, мы расскажем о редакторе VXL Editor, с помощью которого можно создать свой собственный, неповторимый облик юнита... юнита своей мечты.

Инсталляция...

...проблем не вызывает. Просто распакуйте архивный файл с нашего компакта в произвольную директорию, желательно в каталог с игрой (например, C:\games\ra2\VXLedit). При запуске программа предложит открыть существующий vxl-файл (с нуля она его создать не способна, и нарисовать полностью новый юнит можно только на основе старого, стерев все воксели).

О, этот кубик, воксель пьяный...

Для начала следует объяснить, что из себя представляют vxl-файлы, которые нам предстоит редактировать. Такой файл содержит воксельную модель юнита (по этой причине VXLedit может редактировать только технику — пехота и здания в игре представлены спрайтами). Воксель, как известно, — это объемный пиксель, то есть кубик. Такой «кубик» имеет две характеристики — Color (цвет) и Normal (указывает освещенность вокселя). Воксельная модель не может быть анимирована (по крайней мере, с помощью VXLedit), но у многих моделей в TS/Ra2 есть вращающиеся «башня» и «ствол», которые представляют собой отдельные воксельные модели.

Интер-лицо

Интерфейс программы весьма прост — все внимание на картинку (лучше, если возьмете ее с компакта, там и разрешение побольше, и цвета поярче).

Панель инструментов и главное меню

Что касается настройки. Меню File и Edit проблем вызвать не должны, а вот с последующими стоит разобраться поподробнее. В меню View советую выставить Cross-section (оптимальный вид для работы над юнитом), Colors (Normals лучше прописывать не вручную, а с помощью специальной опции в Tools) и Aim Lines (проще определить центр юнита). Меню Palette лучше не трогать (по умолчанию установлена единая для TS/Ra2 палитра). В меню Tools есть следующие опции: *Clear* (полностью очистить; полезно для создания новых юнитов «с нуля») , *Clear Z* (очистить все ??? данном уровне оси Z) *Flip X,Y* (развернуть на 180 градусов по осям X,Y), *Mirror X,Y,Z* (зеркальное отображение по осям X,Y,Z), *Nudge* (сместить на 1 воксель вперед-назад по осям X,Y,Z), *AutoNormals* (автоматическая прорисовка Normals), *Smooth Normals* (сглаживание Normals), *Set Normals to Active Index* (всем Normals присваивается выбранное на данный момент значение). Ну а Help содержит документацию на английском языке.

Палитра цветов

Оттенки красного в желтых рамочках в игре заменяются цветом игрока. При включенной в меню View опции *Normals* вместо цветов в палитре расположены оттенки уровня освещенности.

3 — вид модели в проекции X.

4 — вид модели в проекции Y.

5 — вид модели в проекции Z.

6 — трехмерное изображение модели. Вращается тремя ползунками по краям изображения.

7 — текущий цвет для левой/правой кнопки мыши и для заднего фона.

8 — координаты курсора.

Клавиши «выше нуля»

Ниже приведены основные «горячие» клавиши, знание которых обеспечит хорошее взаимопонимание с редактором.

Перемещение курсора вперед по оси X (Y, Z) — соответственно клавиши *X, Y, Z.*

Перемещение курсора назад по оси X (Y, Z) — соответственно *Shift+X, Y, Z.*

Закрасить воксель выбранным цветом — *левый клик.*

Стереть воксель — *правый клик.*

Мгновенное перемещение курсора на позицию мыши — *Shift+левый клик.*

Выбрать цвет из числа представленных на модели — *Shift+правый клик.*

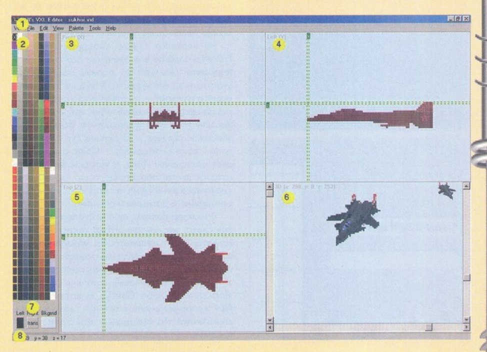
Закрасить область — *F.*

Заменить один из имеющихся цветов — сначала выбрать тот, который хотите заменить (*Shift+правый клик*), затем выбрать нужный из палитры с помощью *Ctrl+левый клик.*

Сохранить файл — *F2.*

Юнит, go внутрь, sir

И вот юнит нарисован. Но прежде чем он бесстрашно помчится по тибериумным полям, нужно удостовериться в наличии одной вещи и отсутствии другой. Во-первых, в директории игры должен находиться одноименный hva-файл,



Трепанация mix-архивов

На нашем компакте вы найдете программу XCC Mixer, с помощью которой можно вытаскивать ресурсы из архивов всех вествудовских игр. Нас интересует папка local в Ra2.mix или Tibsun.mix. Там находятся воксельные модельки всех игровых (и даже неигровых — смотрите «Easter Eggs» в этом же номере) юнитов. Делаем дальше extract по правому клику, и — вуаля! Юнит готов для трепанации... А если лень лазать по архивам или одной из игр у вас нет — милости просим на наш диск, где все это добро (плюс еще кое-что) лежит в открытом и готовом для редактирования виде.

где содержатся данные о размерах юнита и прочие его характеристики. Впрочем, так как любой юнит создается на основе имеющегося, просто скопируйте hva, прилагавшийся к оригиналу. Если оригинальная модель имеет башню и ствол, то их файлы обозначаются как **«имя_юнитаtur»** и **«имя_юнитаbarl»** соответственно. Например, **tank.vxl** (собственно модель), **tanktur.vxl** (башня) и **tankbarl.vxl** (ствол). Ни в коем случае не стирайте их! Если по задумке юнит не имеет башни или ствола, проще затереть или изменить модель через VXLedit, но соответствующие файлы оставить.

Во-вторых, в модели ***не должно быть дырок***. Модель может быть полая внутри, но обязательно «герметичная». Далее будет описан процесс ***внедрения нового юнита для Tiberian Sun***.

1. Установите программу ***SunEdit2k***. Она служит для редактирования ini-файлов, но здесь мы рассмотрим только внедрение нового юнита с ее помощью. Полное описание SE2k смотрите на ***нашем диске***. Запустите **se2k.exe**. Убедитесь, что юнит с одноименным hva лежит в директории игры.

2. В SE2k идите в меню *Settings\Advanced Editing\INI files\Edit Art.ini*. Допустим, ваш юнит представляет собой танк с башней и пушкой. Найдите секцию **4TNK** (описание графики первого «Мамонта», вторая строчка сверху.) Выделите текст от **[4TNK]** до **пустой строчки** и скопируйте его в буфер обмена. Далее идите в самый конец текста и вставляйте после последней строчки скопированный текст. Измените **[4TNK]** на имя **vxl-файла** своего юнита (например, **[BIGTANK]**).

3. Идете в меню **Vehicles**. Найдите в списке **Mammoth Tank**. Кликните на иконке с **молнией** и плюсом («клонирование» юнита). Переименуйте получившийся **Clone of Mammoth Tank** в **Big Tank** и в поле **Custom Image** впишите **BIGTANK**. Можете отредактировать все прочее по своему желанию, не забудьте только убрать позицию **Not Buildable**. Сохраняетесь.

4. Выберите опцию **Apply Changes**, затем **Run TS**.

5. Играйте!

Установка для Red Alert 2:

1. Скопируйте файлы **art.ini** и **rules.ini** с нашего диска в директорию игры.

2. Откройте с помощью **Notepad** файл art.ini. Найдите секцию **[MTNK]** (средний танк). Дальше поступаете так же, как и в Tiberian Sun (см. выше). Сохраняетесь.

3. Откройте rules.ini. Ищите в контекстном поиске строчку ********* Vehicle Type List *********. В конце списка, после строчки **57=CDEST**, добавьте строчку **58=BIGTANK** (напоминаем, BIGTANK — предположительное имя вашей модели, оно может быть каким угодно). Найдите секцию **[MTNK]** и скопируйте ее. Идите в конец списка техники (перед строчкой ********* building types *********) и вставляйте скопированный текст. Измените **[MTNK]** на **[BIGTANK]**, а **Image=GTNK** на **Image=BIGTANK**. Можете отредактировать все прочее по вашему желанию. Сохраняетесь.

4. Играйте!

Подобное копирование в **art.ini** можно делать неограниченное количество раз. Установки 4TNK подходят для любой наземной техники, для авиации копируйте секцию **APACHE**.

Игра без границ

Конечно, эта статья не претендует на полноту описания всех аспектов редактирования игр великой серии. Уже вышел инструментарий для редактирования спрайтов и тайлсетов, звука и скриптов AI. Да и **Westwood**, наконец-то, разродилась новым официальным редактором карт. Вполне возможно, что мы еще вернемся к теме создания новых примочек для любимых народом миров «Тибериумного Солнца» и «Красной Угрозы». Удачи, и да пребудет с вами Кейн... ■

Стандартные коды

Alien Versus Predator 2

Находясь в игре, нажмите Enter и вводите коды. После кода обязательно поставьте пробел!

mpcanthurtme — режим бога.
mpschuckit — все оружие и боеприпасы.

Эти парни никогда не узнают, что их убьет!

mpsmithy — добавить брони.
mpkohler — добавить патронов.
mpsixthsense — режим прохождения сквозь стены.
mpicu — вид от третьего лица.
mptachometer — показать скорость.
mpgps — показать координаты.

Empire Earth

Во время игры нажмите Enter и вводите:

my name is methos — получить все ресурсы и открыть карту.
Atm — добавляет 1000 единиц золота.
you said wood — добавляет 1000 единиц древесины.
rock&roll — то же самое, только для камня.
creatine — аналогично для железа.
asus drivers — открыть карту.
somebody set up us the bomb — мгновенная победа.
ahhhcool — мгновенное поражение.
the big dig — потерять все ресурсы.
boston rent — потерять все золото
uh, smoke? — потерять всю древесину.

Ghost Recon

Для того чтобы открыть консоль, нажмите Enter на цифровой клавиатуре. Далее вводите коды:

superman — режим бога (действует только на выбранный персонаж).
teamsuperman — режим бога для всей команды.
shadow — невидимость.
teamshadow — невидимость для всей команды.
ammo — бесконечные патроны.
refill — заполнить инвентарь.
autowin — быстрая победа.
chickenrun — вместо гранат теперь цыплята.

Mat Hoffman's Pro BMX

В игре нажмите на паузу и вводите следующие коды:

S66S — большие колеса.
4awd — характеристики машины лучше сбалансированы.
4w62 — добавляет 8 минут времени.
466wss — увеличивает ваши набранные очки в десять раз.
ssw664 — уменьшает очки в десять раз.

Также — чтобы открыть секреты, вводите 648w, 648a, 648d.

Myth 3: The Wolf Age

Для получения доступа ко всем картам нажмите в меню на пункт New Game, удерживая Shift. Если хотите сразу выиграть миссию, то во время нее нажмите Ctrl + Alt и серый «+». Наоборот, если хотите проиграть, нажмите Ctrl + Alt и серый «-».

Project Eden

Создайте ярлык для Eden.exe и пропишите в пути <Каталог игры>\Eden.exe — cheat. После этих манипуляций в меню каждого из персонажей добавится еще один пункт, сами понимаете, за что отвечающий. Он будет представлен в виде маленького треугольника в правом нижнем углу.

Революционный держите шаг! Неугомонный не дремлет враг! Герои игры – в «коммунистическом» ракурсе...

Stronghold

В свойствах ярлыка, в пути к файлу, пропишите DEBUG. Теперь в игре можно будет использовать следующие сочетания клавиш:

Alt+C — поменять класс героя (не обязательно в лучшую сторону).
Alt+P — повысить героя в звании.
Alt+L — повысить уровень бойца.
Alt+Z — уничтожить врагов на клетке, иногда с первого раза погибают не все.

S.W.I.N.E.

Пребывая в игре, нажмите Shift + Enter и в появившейся консоли вводите нижеследующие коды:

smarten — повысить ранг выделенного юнита.
mo money — добавить 1000 кредиток.
quicker than death — получить возможность убивать любой вражеский юнит с одного выстрела.
blitzkrieg — пропустить уровень.
instant delivery — быстрая доставка юнитов.

Шестнадцатеричные коды

Ballistics

Интересный вопрос: «А что можно выломать в гонках? Время?» Ну, это, конечно, тоже можно, но мы займемся кое-чем другим: будем решать финансовую проблему режима Tournament. Когда на апгрейд своего нежно любимого байка (или как там назвать это транспортное средство) не хватает хрустящих зеленых бумажек — это можно исправить. Ищите сумму по адресу 00EC2284 и изменяйте как хотите.

Road Wage

По адресу 00E36A04 притаились деньги. Относительно Road Wage стоит упомянуть, что в ней используется перевернутый порядок байтов, так что изменяйте аккуратнее.

Space Clash

Открывайте вашу сохраненку в любом шестнадцатеричном редакторе. Ищите значение 349 x 015D. По этому адресу лежат Krakeder'ские кредитки. По дресу 2173 x 087D — «Киберские» кредитки. Замените прописанные последовательности на:

10 14 7F 91 3A E7 3A 41

Много и еще больше денег!

World War 2: Iwo Jima

Для получения бессмертия в этой игрушке проделайте нижеследующие манипуляции. Откройте файл object.lto в любом шестнадцатеричном редакторе и сделайте следующее: по адресу 00094454 значение D8 измените на 90. По адресу 00094455 измените 65 на 90. По адресу 00094456: 00 на 90. После всего этого можете бегать по просторам игрового мира и мочить японцев аки Горец.

Woody Woodpecker

Откройте файл Woody.sav в шестнадцатеричном редакторе. Позиции 17 и 18 (10 и 11 в шестнадцатеричном виде) содержат оставшиеся жизни из сохраненки под номером один. Меняйте значение на свое усмотрение, но желательно не превышать планку в 999: возможны глюки. Позиции 21 и 22 (14 и 15) содержат то количество вечнозеленых, которые у вас имеются во все той же сохраненке. По позициям 25 и 26 (18 и 19) прописано количество оставшейся «Меги».

Игровые ресурсы

Ballistics

<Каталог игры>\common — здесь в обыкновенных текстовых файлах лежат самые необыкновенные вещи. А именно: ваши настройки, а также скрипты самой игрушки, посмотрите на досуге, поизменяйте.

<Каталог игры>\fonts — шрифт.

<Каталог игры>\hud, <каталог игры>\interface, <каталог игры>\music — звуковое и музыкальное сопровождение.

<Каталог игры>\tracks — элементы трасс. По большей части в непонятном формате .dds, по меньшей части — звуки и картинки.

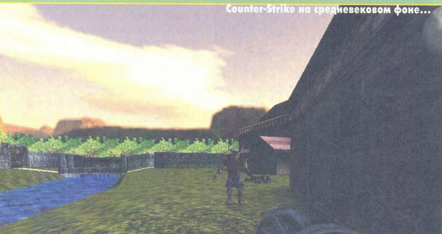
Legends Of Might And Magic

<Каталог игры>\Fonts — шрифт, используемый в игре. Кстати, очень красивый средневековый стиль, может служить достойной заменой некоторых стандартных шрифтов.

<Каталог игры>\Movies — видео в формате .bik.

<Каталог игры>\Music — пара композиций в формате .mp3.

Чтобы вытащить диалоги из этой игры, воспользуемся небезызвестной программой GameAudioPlayer. Сканируемым файлом будет RussianVoices.rez, находящийся по адресу <Каталог игры>\data. Звук лежит в этой же директории, в файле Sounds.rez.



Counter-Strike на средневековом фоне...

Road Wage

<Каталог игры>\Cars_ini — тут лежат ini-файлы, в которых прописаны параметры различных транспортных средств. Немного изменив их, вы получите тачку, ни в чем не уступающую танку, и это — в начале игры!

<Каталог игры>\Data — тут лежат элементы интерфейса, а также картинки машин. Текстуры этой игры лежат в папке <Каталог игры>\Textures.

<Каталог игры>\Music и <Каталог игры>\Sounds — папки музыки и звукового сопровождения игры соответственно.

Антиквариат

Ajax

Используем уже известный дебаггер. В ДОСе пишем:

ren <Каталог игры>\ega.ovr cheater.cht
debug <Каталог игры>\cheater.cht
e 2f39 90 90 — для бесконечного количества жизней.
e 24a2 90 90 90 90 — для бесконечных бомб.
w
q

Aladdin

Открываем файл Aladdin.exe в любом шестнадцатеричном редакторе. Для неуязвимости ищем последовательность 2E FF 0E B2 0B и заменяем ее на 90 90 90 90 90. Для бесконечных яблок ищем 2E FF 0E DA 0B и 2E A3 42 17 2E C7 и заменяем их на 90 90 90 90 90 и 90 90 90 90 2E C7 соответственно.

Breath Of Fire 3

Опять будем использовать дебаггер:

ren <Каталог игры>\fire.exe cheater.cht
debug <Каталог игры>\cheater.cht
e 30cb eb 8 — бессмертие.
e 201a 90 90 90 90 90 90 — бесконечная магия.
w
q

Centerfold Squares

И снова дебаггер, куда же без него! Данный массив дает неуязвимость и действует только для VGA версии игры.

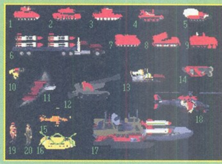
ren <Каталог игры>\cfs.exe cheater.cht
debug <Каталог игры>\cheater.cht
e 3efa eb 07
e 3f0f 90 90 90 90 90 eb 1d
e 3fd6 c3
w
q

В заключение хочется сказать, что если вам так не хочется использовать дебаггер или при взгляде на всепоглощающий черный экран ДОСа у вас начинается рвотный рефлекс, вы можете попробовать использовать данные последовательности для исправления через современные шестнадцатеричные редакторы. Может, это у вас и получится! К слову, в редакции — работало, у меня дома — нет...

Easter Eggs

Секреты «Красной Угрозы» (Red Alert 2)

Вроде бы официальных «яиц» в Red Alert 2 не было найдено. А как хотелось бы поиграть в секретную миссию с гигантскими муравьями, как в первой части этой игры! Но с помощью программы XCC MIXer в mix-архивах «Красной Угрозы» было обнаружено кое-что очень интересное. Итак, встречайте: юниты, не вошедшие в игру, но по каким причинам — непонятно, настолько интересные образцы попадаются.



1 — легкий танк NOD из C&C;
2 — средний танк GDI из C&C;
3 — тяжелый танк Советов из RA1;
4 — артиллерия NOD из C&C;
5 — огнеметный танк NOD из C&C;
6 — траспортировщик ракет V3;
7 — бронетранспортер GDI из C&C;
8 — ракетная установка GDI из C&C;
9 — мобильный радар Союзников из RA1;
10 — странный летающий дроид;
11 — некое подобие «стелса»;
12 — тяжелая гаубица;
13 — странная машина на воздушной подушке (ховер-танк?);
14 — подземный танк NOD из TibSun (меньше оригинального);
15 — вертолет NOD из C&C (винты не вращаются);
16 — транспортный вертолет GDI из C&C (винты опять не вращаются);
17 — вариант супердредноута;
18 — вертолет (и опять с винтами облом!);
19 — советский генерал;
20 — американский генерал.

Еще в архиве RA2 лежат почти все юниты из «ТибСана». А в архиве самого «ТибСана» есть все «старые» юниты из вышеперечисленных. И никто вам не мешает вытащить эти юниты и вставить их обратно, но уже «готовыми к бою»! Как? Читайте статью о редакторе юнитов в этом же номере.

Программу для распаковки mix-архивов, программу для просмотра и редактирования графики юнитов, а также сами юниты вы найдете ***у нас на компакте***.

Над рубрикой «КОДекс» работали:
«Стандартные коды», «Шестнадцатеричные коды», «Игровые ресурсы», «Антиквариат» — Александр Опальский aka MagiciaN (note1abk@mail.ru)
«Easter Eggs» — Дмитрий Роммель aka Rommel (dmitry_rommel@hotmail.com)
Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)

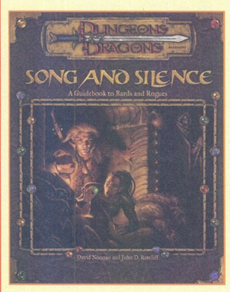
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

Система d20

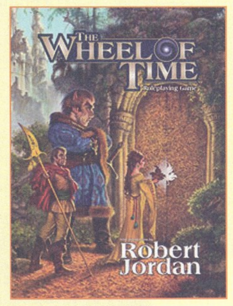
Выходит в свет очередная «классовая» книга от *Wizards of the Coast*, посвященная одним из самых любимых игроками персонажей D&D — бардам и мошенникам. На страницах Song & Silence, а именно так называется это руководство, раскрывается множество новых умений и навыков, престижных классов, заклинаний и специального снаряжения, а также описываются барды, воры и иже с ними, объединяющие их гильдии и сообщества, модели поведения и специальные тактические приемы.



Свершилось то, о чем так долго мечтали поклонники творчества Роберта Джордана, являющиеся одновременно ролевиками: в продаже появилась d20-совместимая игра The Wheel of Time RPG от *Wizards of the Coast*. В 320-страничный том включено абсолютно все, что нужно для игры в этом живописном мире: начиная с описаний уникальных рас, истории, географии и всех основных действующих лиц и заканчивая оригинальными умениями, специальными умениями и альтернативными системами магии.

Следующим продуктом в линейке «Колеса Времени» будет «мега-приключение» под названием Prophecies of the Dragon (объемом более 190 страниц!), в состав которого войдет 6 приключений, действие которых будет происходить одновременно с событиями первых 5 книг художественной серии. Предполагаемая дата выхода — март 2002 г.

Компания *Dark Quest Games*, обещавшая подарить миру d20-совместимую ролевую игру в жанре киберпанк, начала с малого. То есть с выпуска достаточно стандартной для *D20 System* книги City Guide 1: Everyday Life. В книге описывается типичная для сказочного средневекового города жизнь. Как найти лучшую таверну и ни с кем не подраться? На какой улице лучшие цены на магические вещи, и что может предложить типичный городской магазин своему посетителю?..



Компания *Pinnacle Entertainment Group* продолжает раскручивать d20-совместимую версию своей ролевой игры Deadlands. Специально для нее в продажу выпущено приключение о похождениях профессионального игрока на альтернативном Диком Западе — *The Way of the Huckster*. Оно содержит статистики только для Deadlands D20 и не говорит ни слова об оригинальной игровой системе. В книгу включены новые навыки, заклинания и престижные классы.

D20-совместимая компания *Mongoose Publishing* активно трудится над двумя книгами, которые расширят границы двух классов D&D — воина и мошенника. The Quintessential Fighter представит полноценное раскрытие воинского класса, это аналог *Complete Fighter's Handbook* для AD&D. Концепции персонажей, престижные классы, новые правила, фиты и специальные умения, стили боя, бои в укреплениях и крупномасштабные сражения — все это будет описано в новом продукте компании, который появится в продаже в этом месяце.

The Quintessential Rogue раскроет особенности класса мошенников. Нас ждет все тот же стандартный набор — новые престижные классы, навыки и умения, дополненные описаниями мест укрытия и сбора мошенников, гильдий и секретных организаций, а также кодекса чести этих нечестных товарищей. Вторая книга появится в продаже в феврале 2002.

Компания *Green Ronin Publishing* выпускает книгу Arcana: Societies of Magic, посвященную эзотерическим орденам, использующим «нетрадиционные» формы магии. В книге описаны шесть таких организаций, каждая из которых обладает уникальным стилем. Подробно рассказано об их истории, задачах, иерархии и лидерах; приводятся карты штаб-квартир.



Другие системы

Отечественная компания *«Хобби-игры»* открыла официальный сайт и форум поддержки русскоязычной ролевой системы «Искусство Волшебства», базирующейся на американском прототипе *Ars Magica*.

Официальный сайт: www.rolemancer.ru/iv, форум поддержки системы: www.gameforums.ru/iv.

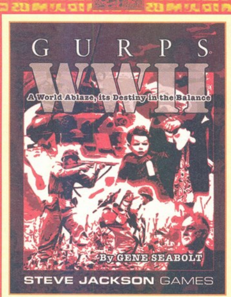
Появилась в продаже основная книга правил новой «военной серии» ролевой системы GURPS от *Steve Jackson Games* — *GURPS WWII*. Руководство посвящено ведению ролевых игр по Второй мировой войне,

Magic: The Gathering

Len Tiay
(lentiay@yahoo.com)

Профессионалы и потакавшие им любители, бурчавшие о слабости Одиссеи, были успешно посрамлены, как только стартовали официальные турниры в новом Типе 2. Первыми массовыми ристалищами стали чемпионаты Соединенных, что и неудивительно, Штатов Америки. На неподготовленного среднестатистического мага хлынуло огромное количество разнообразных колод для Типа 2 и различных мнений об их боеспособности. Чтобы помочь вам разобраться в основных архетипах, мы выкладываем большинство из наиболее сильных колод с чемпионатов на компакт. 75 из 350 карт нового сета прочно заняли место в успешно выступивших (то есть — вошедших в Топ-8) на чемпионатах колодах (их данные тоже можно будет найти на компакте). Благодаря Одиссее, воскресли белая виня и красный, как водится, слай (скоростные колоды), практически не заметили потерю бойца-Бластодерма зелено-красные и, на радость год как безутешным фанатам, появились комбо-колоды, одна из которых даже победила!

Kai Budde окончательно добил все сомнения по поводу, кто является самым сильным игроком в мире, выиграв турнир для профессионалов в формате Extended в Новом Орлеане — четвертая победа в Про-Туре за годовой период. Этим он оказал неоценимую услугу магам, уверенным, что мастерство в MTG имеет куда большее значение, чем удача. Также по миру прокатилась серия ГранПри в ограниченном формате, а в России разыгрались последние места, дающие право на участие в турнире **"Лотус-Профессионал"**, который многими уже считается альтернативой чемпионату СНГ.



и к нему планируется выпуск ряда дополнений: по отдельным странам-участникам конфликта, по кампаниям, даже по оружию и спецвойскам.

Wraith: **The Oblivion**, самая мрачная из игр компании ***White Wolf***, рассказывающая о призраках Мира Тьмы, была официально закрыта пару лет назад из-за низких продаж. Увы, но *«Призракам»* было суждено стать одной из тех игр, что получали восторженные отзывы от всех когда-либо читавших их, но так и не были приняты широкой играющей публикой, которую хлебом не корми — дай монстров порубить. С тех пор на складах компании пылились уже изданные, но еще не проданные пособия по этой игре. И вот настала последняя нота существования этой печальной, меланхоличной и, пожалуй, самой глубокой и умной из всех игр от **«Белых Волков»** — компания продает книги уже не поштучно, а в наборах, да еще и дешево — две книги по цене одной. В списке наборов есть базовый (основная книга правил, книги рассказчика и игрока), есть набор организаций, набор приключений и другие.

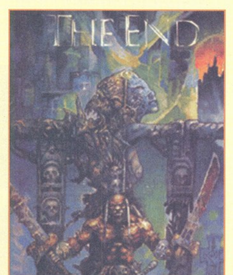
Кроме того, специально по поводу этого события переиздали одно из пособий — **Dark Reflections: Spectres**, рассказывающее о Спектрах — Призраках, которые поддались влиянию своей темной стороны и теперь служат Забвению.

Компания ***Synister Creative*** объявила о разработке новой ролевой игры **Animundi: Second Nature**, в которой игрокам предстоит вжиться в роль «продвинутых» животных, взявшихся доказать людям искомую «продвинутость». Игроку предоставляется выбор из 10 рас, от рыб до обезьян. Новая игра появится в продаже в начале июля 2002 года.

Компания **Adept Press** объявила о выпуске первого дополнения к своей «современной магической» ролевой игре **Sorcerer** — *Sorcerer & Sword*. Действие дополнения будет происходить в период с 1920 по 1940 год, в мире, созданном под влиянием творчества Роберта Говарда, Кларка Смита и Фрица Либера. *Sorcerer* — это попытка совместить магию и современность. Персонаж *Sorcerer* — не маг в классическом понимании этого слова. Это человек, живущий в современном мире, умеющий призывать демонов и не давать им вырваться на свободу. Игра заслужила положительные отзывы от игровых критиков.

В магазинах всего мира появилась новинка от ***Eden Studios***, свежее дополнение к ролевой игре **WitchCraft**. В книге *Power and Privilege, The Rosicrucian Covenant Book* нас ожидает описание одного из самых молодых магических орденов — Братства Креста и Розы, *Rosicrucian*, т.е. розенкрейцеров. **WitchCraft** — ролевая игра в мире современной магии, мистики и темных секретов. Игрокам предстоит попробовать себя в роли «одаренных» — владеющих уникальными способностями персонажей, которые до недавнего времени хранили свои возможности в тайне. Но наступает Эра Расплаты, которая означает закат старого мира и основание нового или полное разрушение. Именно одаренным предстоит решить судьбу мира.

Разработчики из компании ***Tyranny Games*** приобрели права на ролевую игру **The End**, оригинальным разработчиком которой является ***Scapegoat Games***. Вышедшая в 1995 году **The End** известна как первая постапокалиптическая ролевая игра, созданная по мотивам библейской Книги Откровений. Обновленная «делюкс»-редакция этой игры появится в продаже к началу нового года, а вскоре после этого выйдут приключения и дополнения к ней.



НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Warhammer

Скавены (крысолюди) пополняют ряды национальных армий **Warhammer Fantasy Battle** шестой редакции. Возможно, что книга армии появится в продаже уже к моменту выхода этого номера журнала.

Вы, наверное, уже слышали, что следующей армией для шестой редакции **WFB** будет армия **High Elves**. «Официальные слухи» о том, какими будут новые эльфы, распространяются в Интернете давно. Для эльфийской армии уже сделан модельный ряд.

Warmaster, проект ***Games Workshop***, посвященный глобальным сражениям, жив и будет жить. Он пополнился армией Lizardmen'ов.

Эпоха Битв

В российском варгейме **«Эпоха Битв»** произошли крупные изменения. Во-первых, вышла *вторая редакция* игры. Новые правила долгое время тестировались игроками в клубах ***«Звезды»***, что позволило закрыть практически все заметные «дыры» первой редакции. Во-вторых, в продаже появились новые наборы: галлы (античность) и ливонские рыцари (средневековье). Небольшим, но ярким явлением стали полковые священники, которые изданы как отдельные модели. Они могут вводиться в состав армий и влиять на мораль бойцов. На настоящий момент появились католический епископ и православный поп (для средневековых армий).

Звезда вплотную занялась изготовлением ландшафтных деталей на поле боя. К русскому острогу присоединилась центральноевропейская крепость. Кроме того, созданы картонные наборы, из которых можно собрать походные шатры, православную церковь, ладьи и даже античный храм.

Также ***«Звезда»*** в ближайшем будущем собралась открыть собственную линейку фэнтези-варгеймов, которая пока имеет проектное название **«Мертвый Легион»**. Для нее готовятся фигурки традиционного вархаммеровского масштаба, а не привычного для **«Эпохи Битв»** 1/72. В первые наборы должны войти следующие модели: собственно «Мертвый Легион» — отряд павших римских легионеров, бойцы-люди (по времени — примерно конец XV в.), Волшебник, Воин а-ля Конан, Некромант-предводитель «Легиона», Человек-дракон (типа Half-dragon'a). Последние 4 типажа — герои будущего варгейма. ***«Звезда»***, возможно, в будущем выпустит к нему также линейку дварфов и некоторых других фэнтезийных рас. Мир «Мертвого Легиона», по всей вероятности, будет поддерживаться художественной литературой.

Новости подготовлены крупнейшим российским порталом по ролевым играм и варгеймам РОЛЕМАНСЕР (www.rolemancer.ru). ■



Ярослав Березовский
escogido@elnet.msk.ru

Lord of the Rings: книга, кинолента и карточная колода

Осталось уже совсем немного времени до 19 декабря, когда увидит свет **«Братство Кольца»** (Fellowship of the Ring) — первая часть экранизации знаменитого толкиновского произведения **«Властелин Колец»** (The Lord of the Rings). Этого события долго ждали практически все ценители жанра фэнтези, и хочется надеяться, что их надежды не будут обмануты — фильму еще до выхода пророчат стать событием года. В самом недалеком будущем мы узнаем, суждено ли этим прогнозам сбыться: в отечественный прокат фильм выйдет в начале февраля.

Почему именно «Властелин»?

«Да, мой друг, — проговорил Гэндальф, — если б ты начал эту историю, тебе бы и пришлось ее закончить... в одиночку начать историю невозможно.»

Тем временем игровая индустрия желает не упустить момент и заработать звонкую монету. Уже больше пяти лет выход каждого серьезного фильма или сериала в жанре фэнтези или скай-фай сопровождается выпуском настольной карточной игры, и, разумеется, «Властелин Колец» не стал исключением. Более того, в этот раз настольная карточная игра вышла 6 ноября, за полтора месяца до выхода самого фильма. Называется она, как легко было бы догадаться, Lord of the Rings TCG, а первый ее сет — Fellowship of the Ring ("Братство Кольца"). Выпустила эту игру фирма Decipher,



известная такими карточными играми, как хорошо известные Star Wars и Star Trek.

Тут надо сделать маленькое отступление. Мир Толкина — настолько благоприятная тематика для всего чего угодно, что и авторы карточных игр не могли обойти ее своим вниманием. Еще в 1996 г., в пик создания всевозможных коллекционных карточных игр, появилось на свет творение под названием Middle Earth: The Wizards. К сожалению, этой игре было суждено просуществовать недолго, и основной причиной ее недолговечности послужили слишком сложные правила. Со времени прекращения выпуска Middle Earth прошло немало времени, и вот — представилась прекрасная возможность найти ей замену. Основная разница состоит в том, что Middle Earth издавалась по лицензии литературного правообладателя, а LotR — по лицензии от New Line Cinema.

Каждому толкинисту — по Фродо, каждому Фродо — по Кольцу

«Видно, так уж нам суждено судьбой — идти вместе до самого конца.» (Фродо)



Итак, число коллекционных карточных игр пополнил **«Властелин Колец»**. В ней игроки совершают вояж, выпавший на долю Фродо Бэггинса и К°, из Хоббитона к горе Ородруин, где Фродо должен уничтожить... Да вы и сами знаете, что. Как книга и фильм, игра также состоит из трех отдельных «блоков» (9 сетов), первый из которых, **«Братство Кольца»**, содержит эпизоды первого фильма трилогии. Как и во всех прочих коллекционных карточных играх, чтобы играть в игру «Властелин Колец», каждому игроку необходимо собрать по определенным правилам свою колоду из имеющихся в коллекции карт.

Колода каждого игрока содержит его собственное Братство Кольца, каждый представитель которого представлен отдельной картой, иногда — не одной. В колоде любого игрока, таким образом, всегда имеется Фродо. Другие карты представляют временных союзников, снаряжение, артефакты, события и обстоятельства для поддержки и защиты Братства. Во время хода каждого игрока его Братство Кольца продвигается по пути к цели. Каждый раз, когда Братство игрока перемещается, на него могут напасть враги, которыми управляет один или несколько соперников. Враги также имеют поддержку в виде снаряжения, артефактов, событий и обстоятельств. Успех атаки врагов зависит от соотношения сил Братства и сил Тьмы. По мере того как Братство Кольца продвигается вглубь Средиземья, враги становятся все более многочисленными и сильными, создавая новые и новые трудности для Хранителя Кольца и его отряда. В случае крайней необходимости, спасая себя, Хранитель Кольца может надеть Кольцо Всевластья на палец, но в этом случае он подвергается опасности подчиниться его силам и проиграть игру. Если ваше Братство пережило все приключения, выпавшие на его долю, и первым достигло последней локации в игре, вы победили.

Игроки делают ходы по очереди. Каждый игрок в свой ход управляет только своим Братством Кольца и всем, что относится к нему, — снаряжением, спутниками, союзниками и т.п. В то же время все остальные игроки представляют собой силы Тьмы и пытаются чинить препятствия на пути Братства того игрока, чей ход идет. Таким образом, каждый игрок управляет силами Добра в свой ход, пытаясь добраться до цели, и силами Зла в ход противников, стремясь остановить Братство других игроков. Это делает игру вдвойне интересной, так как включает в себя одновременно две стратегии. Одно из требований к формированию колоды состоит в том, что в ней должно быть поровну карт сил Братства и сил Тьмы.

Сумеречный Резерв как грань Света и Тьмы

«Сейчас Фродо, Хранитель Кольца, ощущал, что их окружают враги — Кольцо висело у него на шее и наливалось грозной, холодной тяжестью, — большой отряд незримых врагов ждал их где-то впереди, в засаде...»

Одно из главных отличий «Властелина Колец» от других — способ ввода карт в игру. Здесь нет такого базового ресурса, как мана, которую дают земли в Magic: The Gathering. Вместо этого все действия Братства, включая добавление новых участников в команду и передвижение по игре, требуют, чтобы игрок добавил определенное число жетонов в так называемый Сумеречный Резерв. Жетоны, на-





6 •Úlairë Attëa
Keeper of Dol Guldur
Minion • Nazgûl
12 3 3
Fierce.
Skirmish: Remove ❶ to make Úlairë Attëa strength +1 (limit +5).
Those that knew the most power as kings were placed in particular ways for the Will of Sauron.

2 •Arwen
Daughter of Elrond
Companion • Elf
6 3
Ranger.
While skirmishing a Nazgûl, Arwen is strength +3.
"Long she had been in the land of her mother's kin, in Lórien beyond the mountains, and was but lately returned to Rivendell to her father's house."

капливающиеся в этом резерве, используются силами Тьмы для того, чтобы сыграть свои карты. Таким образом, само существование в мире сил Добра дает возможность существовать и силам Зла, ну а баланс этих сил зависит от того, как игроки распорядятся предоставленными им ресурсами.

Каждая карта принадлежит к какой-либо культуре (в **Magic** схожую роль играет цвет карты). Карты, принадлежащие к одной культуре, хорошо взаимодействуют друг с другом, и имеет смысл составлять колоду преимущественно из карт одной дварфовской или назгульской культуры.

Ход во «Властелине Колец» выглядит следующим образом. В начале хода действия своего Братства Кольца выполняет тот игрок, чей ход начался. Эти действия приводят к появлению в Сумеречном Резерве жетонов, которые после этого используют остальные игроки, представляющие силы Тьмы. После этого дается возможность осуществить маневры, которые аналогичны заклинаниям типа *sorcery* в **Magic**. После этого игроки обмениваются выстрелами из лука и переходят к фазе боя. После фазы боя Братство можно передвинуть на следующую территорию, и если это делается, то ход повторяется еще раз с фазы действий Братства Кольца. За каждый ход Братство должно переместиться хотя бы один раз.

Охота на хоббита, или фаза боя

«А Фродо, упав наземь, сам не зная почему, вдруг вскричал: «О Элберет! Гилтониэль!» — и ударил кинжалом в ногу подступившего врага...»

В фазе боя игроки Тьмы определяют, какие из их персонажей будут атаковать, после чего игрок Света определяет, от какого из персонажей Тьмы будет защищаться каждый из членов его Братства, и, если после этого остались атакующие персонажи, от которых никто не защищается, игроки Тьмы назначают им защитников по своему усмотрению. Все эти сражения происходят в порядке, определяемым игроком Света. Для каждого сражения сравнивается суммарная сила атакующих и защищающихся, и каждый участник боя с проигравшей стороны получает по 1 ране. В случае равенства сил выигравшей считается сторона Тьмы. По окончании обычных боев особо *свирепые* враги (особое свойство) атакуют повторно.

Как обычно, у существ есть сила и здоровье. Здоровье определяет максимальное количество ран, которое может вынести персонаж, прежде чем умрет, а сила означает не количество повреждений, которое может нанести персонаж, а его «вклад» в победу в данной битве. У Хранителя Кольца есть особенность — если его начинают атаковать, он надевает Кольцо и тем самым избегает смерти в бою, но сила Кольца такова, что каждый раз владелец попадает во власть сил Сумрака и рискует попасть под его влияние. Поэтому вместо ран в бою Хранитель Кольца получает жетоны *бремени*, которые символизируют, насколько сильно он попал под влияние Кольца. Если на нем накапливается 10 жетонов бремени, сила Кольца берет верх над Хранителем, и игра для этого игрока проиграна. Таким образом, число жетонов бремени на Хранителе Кольца можно сопоставить с текущей жизнью в **Magic**.

•The One Ring
The Ruling Ring
1
Response: If bearer is about to take a wound in a skirmish, he wears The One Ring until the regroup phase.
While wearing The One Ring, each time the Ring-bearer is about to take a wound during a skirmish, add a burden instead.
"One Ring to rule them all..."

В правилах боя есть и еще одна тонкость: если суммарная сила одной из сторон в два раза или больше превышает силу другой стороны, этот бой оканчивается полным разгромом более слабой стороны, и все участвовавшие в бою на той стороне погибают. Это распространяется и на Хранителя Кольца — у него просто не оказывается времени надеть Кольцо.

Изначально Хранитель Кольца — бесстрашный ***Фродо Бэггингс***. Если он умирает, только один персонаж может донести за него Кольцо к горе Ородруин — это его преданный слуга Сэм, и он берет на себя эту ношу, если он есть в составе Братства Кольца.

Путешествие игрока и судьба игры

«С тобою много чего может быть, — сказал Гэндальф, — но начинаешь ты очень неплохо...»

И, наконец, необходимо рассказать о том пути, который проделывают наши герои. Помимо 60 игровых карт, каждый игрок подготавливает 9 пронумерованных карт локаций. Когда чье-либо Братство должно переместиться на новую территорию, его противник достает приготовленную территорию со следующим номером. Каждая территория обладает своим специфическим свойством, которое может влиять на игру. Разумеется, игрок определяет состав своих территорий так, чтобы это было максимально благоприятно для его колоды, а все игроки следуют по одному и тому же пути, поэтому тот игрок, который прошел дальше по пути, вынужден двигаться по местности, определенной его противником.

На картах мы не увидим фэнтезийных картинок, к которым привыкли по **Magic: The Gathering**: здесь запечатлены кадры из фильма, в том числе из тех эпизодов, которые в окончательную версию картины не вошли.

В целом первые впечатления об игре очень положительные. С математической точки зрения она выглядит немного проще, чем **Magic**. Однако главное отличие от **Magic** состоит в том, что она позволяет проводить интересные партии, где участвует более двух игроков, чего сильно не хватает многим другим коллекционным карточным продуктам. Изумительные иллюстрации и взаимодействие персонажей великолепно передают неповторимую атмосферу мира Толкина, и поэтому можно с уверенностью сказать, что «Властелин Колец» будет интересен в первую очередь любителям фэнтези и тем игрокам в **Magic: The Gathering**, которые скромно не относят себя к «профессионалам».

К недостаткам следует причислить неполный и немного запутанный сборник правил. Однако несмотря на это, знакомый с **Magic** игрок сможет разобраться в них минут за пять. К тому же уже сейчас существует официальный русский перевод сборника правил.

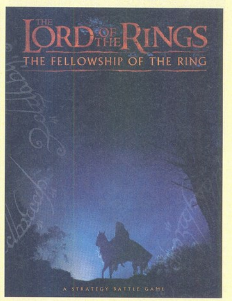
Информацию об игре и, в частности, все изображения карт можно получить на сайте фирмы **Decipher**: *www.decipher.com*. ■

Chaos Lord
lord@rolemancer.com

The Lord of the Rings
Битва в Средиземье

Властелин стратегический

Речь у нас сегодня пойдет не только о хоббитах, но и о новом варгейме Games Workshop, сделанном по мотивам фильма The



Lord of the Rings. Еще год назад стало известно, что New Line Cinema, заключая контракты на выпуск настольных игр, базирующихся на сюжете их грандиозного фильма-трилогии, изо всех разработчиков варгеймов выбрала самого-самого признанного лидера, а именно английскую компанию Games Workshop. Разработку нового проекта возглавил *Рик Пристли*, отец-основатель Вселенной Боевого Молота, который великолепно понимал, какой грандиозный шанс судьба подарила ему лично и его прославленной фирме.

Не секрет, что именно книги профессора Толкина послужили основой для создания мира Warhammer Fantasy Battles. Однако с самого начала проекта было ясно, что варгейм The Lord of the Rings будет базироваться на своем оригинальном модельном ряде. Все миниатюры должны были быть максимально похожи на своих прототипов — актеров из фильма. Таково было одно из основных требований New Line Cinema. Кроме того, требовалось максимально близко по духу отразить характер боевых столкновений из книги и фильма. Это и поединки Героев Светлых сил с силами Тьмы; это и столкновения небольших отрядов; и, наконец, эпические схватки с участием нескольких сотен бойцов.

Решено было разработать *три* игры, три разных варгейма, базирующихся на одном модельном ряде. Первая из них, The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, приуроченная к выходу первой части кинотрилогии, 4 ноября 2001 г. поступила в продажу, и именно ей посвящен этот обзор. Отрадно отметить тот факт, что Россия оказалась в числе тех стран, где проводилась официальная презентация нового варгейма. 27 октября в Москве представитель Games Workshop на территории Восточной Европы при участии компании «АлегриС» провел красочную и впечатляющую презентацию The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. Можно сказать, что это исторический факт, так как *Рик Пристли и К°* умудрились сделать новую, совершенно оригинальную, фактически революционную игру.

Война в Средиземье

«Властелин Колец: Братство Кольца» изначально рассчитан на широкую аудиторию, варгеймеров от 12 лет и старше. А посему правила для удобства восприятия разбиты на отдельные разделы таким образом, что сначала можно просто ознакомиться с основами ведения боя. Потом вводятся расширенные правила: психология бойцов, Герои и специальные варианты для оружия.

Пожалуй, «Братство Кольца» — наилучший способ начать играть в варгеймы, так как механика боя проста, понятна и логична. В 128-страничной *Книге Правил* особое место отведено секретам покраски и конверсии миниатюр, есть мастер-класс по изготовлению рельефа местности, где будут вестись боевые действия, — все это очень наглядно (Книга Правил полностью *цветная*). Есть также подробное описание всех персонажей книги и фильма и воинов воюющих сторон. В отличие от Warhammer Fantasy Battles, где разнообразие армий заставляет делать нелегкий выбор, во «Властелине Колец» все очень просто: вы можете взять под командование *Светлые Силы* (эльфы, лесные эльфы, воины Гондора, Братство Кольца) или *Силы Тьмы* (гоблины Мории, орки, урук-хаи и назгулы с Барлогом).

Дальше элементарно: вы выбираете полюбившийся сценарий из Книги Правил — и вперед, в бой!

Сценарии можно условно разбить на две группы: знаменитые события из книги и фильма (атака назгулов на горе Заверть, бой у могилы Балина в Мории, схватка с Барлогом на мосту Казад-Дум и засада у Амон Хен) и те, что описываются в книге вскользь, намеками (засада на Исилдура, атака гоблинов Мории на Лориен). Это могут быть и небольшие бои, красочно и подробно описанные в книге: атака на Заверть — пять назгулов против Арагорна, Фродо, Сэма, Мерри и Пеппина. Возможно и гигантское сражение: против Последнего Союза во главе с Гил-Гэладом и Элендилом в бой устремляется сразу 240 орков!

Можно даже разыграть свободный сценарий, договорившись предварительно о количестве очков. Рисунок боя не имеет аналогов, сражение протекает быстро и динамично, так как в основе «Властелина Колец» — принципиально новый игровой движок.

Особенности боя раннего Средневековья



THE FORCES OF DARKNESS
Saruman, Lurtz, Cave Troll
Ringwraith, Mounted Ringwraith, Twilight Ringwraith
Mordor Orc bowman x 3, Mordor Orc warrior x 3, Uruk-Hai bowman x 3

The Lord of the Rings не имеет ничего общего с Warhammer, кроме авторов, мастеров-модельщиков и кубика d6. Во всем остальном это крайне *оригинальная* игра.

Рисунок боя, как говорилось, сильно изменился. Начинают Светлые Силы, если это специально не оговорено Правилами Сценария. В дальнейшем в начале каждого хода игроки разыгрывают *преимущество* — кто будет ходить первым. Затем оба игрока двигают свои боевые формирования, сначала тот, у кого сейчас есть стратегическое *преимущество*, затем его соперник. Очеред-

ность ходов значительно отличается от Warhammer и больше похожа на классические исторические варгеймы. Во всяком случае, характер движения бойцов отображает боевые схватки раннего Средневековья, описанные в скандинавских сагах, — то, что по духу ближе всего к творчеству Толкина. Воины и Герои ведут себя соответственно их экипировке и оружию. Это может быть или стремительное сближение (для тех, кто вооружен мечами, топорами и копьями), или «отбегание» назад (для лучников). В фазе движения маги могут читать заклинания.

Следующая фаза — стрельба, где первым огонь открывает игрок, получивший *преимущество*. Затем стреляют выжившие стрелки его противника. Заключительная фаза боя — рукопашная схватка, где все распадается на ряд отдельных поединков.

Тут необходимо отметить, что любой рядовой боец — воин Гондора или гоблин из Мории — характеризуется рядом боевых параметров. Всего их шесть: боевое мастерство, сила, защита, число атак, число ранений и такое особое качество, как *храбрость* (заменяющая *лидерство* из Warhammer). Рукопашный бой прост и жесток, каким ему и подобает быть. У кого выше результат броска на d6 — тот и отшвырнул противника на дюйм назад (наряду с дюймами, кстати, используется и альтернативное измерение расстояний в сантиметрах).

Но есть ряд особенностей оружия, превращающих эту немудреную систему в настоящий рукопашный бой с элементами фехтования. Воин со щитом может сконцентрироваться на защите, отбивая вражеские удары; воину с копьем необязательно касаться подставки противника — длина копья позволяет наносить удары из-за плеча собрата по оружию. Двуручный меч позволяет наносить мощнейшие удары, а кинжал разит врага не так сильно, как обычный меч. В сочетании с дополнительными правилами на лазанье (по скалистым отвесным склонам), прыжки (через расселины) и даже прятки (в кустах), сражение во «Властелине Колец» настолько разнообразно, что напоминает боевую часть ролевой игры. При этом все бесхитростно и быстро отыгрывается.



«Воитель храбрый, духом сильный...»

Все известные персонажи «Властелина Колец» получили заслуженное звание Героев. Они имеют тот же список боевых характеристик, что и рядовые бойцы, но обладают также *героической силой*, *волей* и *судьбой*. Героическая сила позволяет нашему другу Фродо улучшать свои боевые характеристики, *воля* дает возможность Гэндальфу колдовать, а *судьба* позволяет Герою вырваться из лап смерти, отведя в сторону фатальный удар.

Очень важно отметить, что *храбрость* у всех Героев выше, чем у рядовых бойцов, и позволяет последним легко проходить тест на *храбрость*, если рядом есть Герой. Отряду орков или гоблинов из Мории во избежание бегства с поля боя необходим Капитан, а уж если их ведет в бой назгул — то это совсем замечательно!



Заклинания «Властелина Колец» заметно отличаются от яркого фейерверка WFB в сторону спокойной суровой практичности — парализовать врага, обездвижить его, напугать. В этом игровом мире гораздо эффективнее швыряния файерболами будет ситуация, в которой Гэндальф освещает посохом темную пещеру, позволяя Леголасу всадить три стрелы в глаз пещерному троллю. В целом игра реалистична, если это выражение вообще применимо к военно-тактической игре. Эльфийский лучник чаще попадает в цель, чем гоблин, но щит хорош против любой стрелы...

Особенно нужно отметить качество миниатюр. Впервые в 25-миллиметровой скульптуре выдержаны естественные пропорции, фигурки Братства Кольца легко узнаются, воссозданы мельчайшие детали — от пуговиц на хоббитских жилетках до изогнутых рукоятей эльфийских мечей.

Воины Средиземья

Стартовый бокс **«Братства Кольца»** содержит Книгу Правил, 4 кубика и две пластиковые мини-армии: 24 гоблина из Мории (8 с копьями, 8 с луками и 8 с мечами и щитами), 8 мечников Гондора с символом Дерева и семи звезд на щитах, 8 эльфов с ужасающими двуручными мечами и 8 эльфов-лучников. Плюс древние развалины из пластика. Стартовый бокс создавался с расчетом, что к нему вы сможете докупить полюбившийся набор с Героями из следующего списка:



«Бегство из Ортханка» (Саруман, Гэндальф и царь орлов Гвахир);

«Битва в Казад-Думе» (Гэндальф и Барлог);

«Засада на горе Заверть» (Арагорн, четверка хоббитов и пятерка назгулов во главе с Королем-Назгулом);

и собственно ***«Братство Кольца»*** — все девять великолепных Героев (попытайтесь сами вспомнить, кто входит в их число).

Если вам будет мало рядовых бойцов, то пригодится набор ***«Воины Средиземья»*** (12 гоблинов, 4 гондорца, 8 эльфов). В скором будущем появится масса блистеров с орками, гоблинами, урук-хаями, лесными эльфами, обычными эльфами и гондорцами. Есть также такая *«прелессссть»*, как набор с фирменными красками для начинающих, оформленный в стиле LotR.

Возвращение Короля?

Хочется сделать несколько выводов. **«Властелин Колец: Братство Кольца»** задуман и выполнен **Games Workshop** как массовый варгейм для всех почитателей книги и фильма. Большинству игроков наверняка понравятся именно красивые миниатюры, но сама игра, ее механика заслуживают отдельной похвалы. Новый варгейм стал наследником традиции «skirmish»-варгеймов, таких как **Mordheim** или **Chainmail**, но значительно расширил эти рамки. Получилось нечто неуловимо близкое к боевой части настольной ролевой игры, но при этом простое и быстрое в отыгрыше.

Для «Братства Кольца» непросто найти аналоги. На мой взгляд, наиболее близкая по духу игра — компьютерный варгейм «Миф: Падшие Лорды». Многих хардкорных варгеймеров может оттолкнуть кажущаяся простота «Властелина», однако за простыми правилами стоит великолепно сбалансированная игровая система. В общем, вместо того, чтобы быстренько сляпать игру на злобу дня и подзаработать, дизайнеры из **Games Workshop** умудрились сделать уникальную тактическую игру для всех возрастов. Ниша «народного варгейма» еще свободна, и у «Властелина Колец: Братство Кольца» есть все шансы занять вакантное место. ■

faerie@dialup.ptt.ru

Ролевые игры живого действия

Продолжается публикация книги Андрея Ленского "Ролевые игры живого действия", начатая в августовском номере. Вашему вниманию предлагается пятая публикация цикла.

Редакция

Глава II

Выбор игры

В блаженном 1992-м году игроку не надо было мучиться вопросом, на какую игру поехать. Конечно же, на Хоббитские, единые и неделимые...

Сейчас выбор куда сложнее. В год анонсируется чуть ли не сотня полевых игр, и выделить по афишам "самую-самую" — занятие не из легких. А выбрать надо одну-две, для тех, кто посвободнее — три-четыре. Больше игр в год вместить можно только при условии, что готовиться к ним не надо. Можете себе представить, что это тогда будут за игры...

Классификация игр — задача пока до конца не решенная. Подробнее о ней можно прочитать в разделе, посвященном работе мастера, а здесь мы рассмотрим ее поверхностно.

Что можно узнать об игре еще до разговора с мастерами или при первой беседе с ними?

Во-первых, **сюжет**: по какому миру идет игра, как этот мир понимают мастера и каких событий на игре ждут.

С первым все просто. Хорошо бы, чтобы вы знали и любили игровой мир (или период нашей с вами истории), но, возможно, до начала игры вы еще успеете познакомиться с ним поближе. Главное, чтобы он не вызывал у вас отторжения: очень трудно относиться всерьез к событиям, если обстановка кажется вам нелепой, картонной, искусственной.

Некоторой осторожности, на мой взгляд, требуют миры, по которым уже поставили много игр. Там мастерам часто приходится повторяться или, напротив, изобретать нечто сверхоригинальное, далеко не всегда жизнеспособное. Хуже, что игроки попадают во власть стереотипов с прошлых игр (помните, мы говорили об этом в главе "сотворение персонажа"?). Да и рвение у тех, кто уже много раз по этому сюжету играл, иссякает. Это не значит, что таких игр надо вообще избегать, но быть внимательнее — стоит. Так, аккуратность нужна при играх по Толкину, Желязны, Говарду, Уэйс и Хикмену (Кринн); из исторических периодов — всяческая "Старая Англия" (Робин Гуд, война Алой и Белой Розы и т.п.), крестовые походы, языческая Русь, средневековые Ирландия, Шотландия, Скандинавия. Это не значит, что такие сюжеты плохи: просто они много раз использовались, накопились штампы, неудачные ходы... Впрочем, талантливый мастер может выжать многое и из таких "потертых" тем.

Как этот мир понимают мастера? Важнейший вопрос, на который, увы, далеко не всегда дает ответ объявление об игре.

Название игрового мира говорит нам только об основных сюжетных завязках и эстетике мира. Все же остальное, как показывает практика, мастера трактуют самыми разнообразными способами. Из Толкина, к примеру, можно сделать христианскую мистерию, "рубиловку", сказку, эпос или даже игру с отчетливым расово-фашистским уклоном.

"Героический" ли это мир, где судьбы вселенские решаются порой одним человеком, или "реалистический", где человек — не более чем винтик? (Кавычки у слова "реалистический" намеренны: реальность, как и игровые миры, всякий понимает по-своему.) Есть ли в этом мире свобода воли — или же преобладает судьба, рок? Если в мире есть заведомо "положительные" герои — рыцари, святые отцы, эльфы — то принимают ли их положительность мастера буквально или, напротив, в сатирическом духе "Янки при дворе короля Артура"? И *что* они считают "положительностью"?

Какова этика мира? Понятно, что автор книги, равно как и мастер игры, из всего спектра существующих этических систем обычно выбирает одну-две (причем у автора и мастера они запросто могут не совпадать). Христианство Толкина, стоицизм Джордана, "современно-демократические" ценности многих фэнтези-писателей диктуют совершенно разные способы жизни.

Наконец, чем, по мнению мастеров, будут заниматься приехавшие на игру? Ожидают ли мастера затяжных интриг и переговоров, "обычной" мирной жизни, войны, отыгрыша культуры, моральных сомнений и борений, погони за информацией и шпионажа, героических подвигов? Тому, кто хочет вволю помахать мечом, не стоит ехать на "обрядовые" игры, и наоборот.

И, наконец, насколько этот самый игровой мир важен мастерам? Ролевая игра, вопреки очевидности, действительно имеет дело с игровым миром и пытается по мере возможности его воссоздать. Бывают игры, где мир нужен лишь как стартовая расстановка сил; бывают и другие, которые игровым миром лишь слегка драпируют начинку игры — высокие идеи, к персонажам ни малейшего отношения не имеющие. Если вам хочется оживить этих персонажей — такая игра может вас разочаровать, а если, наоборот, вам интересны идеи мастеров, но неинтересен игровой мир — вам лучше избегать игр, где мир занимает важное место.

Второй вопрос — **идеи** игры. Или, как их принято называть, концепция. В последние годы не только сами идеи, но и форма их подачи публике до игры вызывали горячие споры.

Не могу с чистым сердцем рекомендовать читателям популярный среди ролевиков вопрос к мастерам: "Зачем вы делаете эту игру?". Все равно, как показывает практика, ответить на него можно в полной мере лишь самой игрой. А до той поры в ответах присутствует известная доля лукавства. В какой-то момент возникла даже точка зрения, будто игры делают затем лишь, чтобы потешить мастерское самолюбие. На мой взгляд, для этого есть и более простые способы, но факт остается фактом: верить на слово мастерам в этом пункте сложно. Даже если цели мастеров велики и прекрасны, они все равно не раскроют их полностью. Так не будем задавать вопрос, в ответ на который все равно не поверим.

Более "гуманный" вариант вопроса — чего мастера ждут от игры и от приехавших на нее игроков. Частично мы уже получили на него ответ тремя абзацами выше, когда нам рассказали, чем мы будем заниматься на игре. А теперь любопытно узнать, зачем и почему.

В этой части расспросов наша задача — выяснить, каким сторонам игры мастера придают наибольшее значение (потом мы сами решим, насколько интересны эти стороны нам). Если у игры есть некая идея, которую можно сформулировать, грубо говоря, в виде краткого воззвания, — увлекает ли нас эта идея, или же нет.

Идей бывает много, разбирать их все нет смысла. Но некоторые важные возможности стоит перечислить. Итак...

1. Законы жанра. Это немного странное для новичка понятие. Некоторые игры, основанные на определенных произведениях, основой своего построения делают законы литературного жанра первоисточника. Например: в буффонаде игроки делают заведомые глупости, дабы их персонажи попадали в такие же несуразные ситуации, как и в книге. Если речь идет о такой игре — устроит ли это вас? Готовы ли вы вести себя так?

2. Свобода воли. Не все игры постулируют за игроками полную свободу выбора действий персонажа. Некоторые мастерские команды полагают, что игра довольно-таки близка к спектаклю: "правильный" отыгрыш должен приводить строго к тем же событиям, что случились в книге. И, если в игре что-то пошло не так, то в этом есть *вина* или *ошибка* того или иного игрока. Другие же придерживаются идеи, что события в игре вольны различаться с книгой сколь угодно сильно; иногда они даже вносят намеренные изменения в стартовое положение, чтобы не допустить мерного качения игры по проложенным книгой рельсам.

3. Цели персонажа. Хотя ролевая игра — далеко не "Зарница", у персонажей есть определенные цели в жизни. Некоторые мастера ожидают от игроков активного стремления к их достижению, другие же, напротив, надеются, что ради красоты ситуации или каких-то еще аналогичных соображений игрок будет готов в любой момент этими целями пренебречь. Тем, кто предпочитает активную игру, можно порекомендовать первых, любителям созерцательной позиции — вторых.

4. Модели. В игре, хотим мы того или нет, всегда есть хотя бы в малой степени элемент моделирования. Меч — деревянный, а земля под ногами не французская и не средиземская, а самая что ни на есть обычная среднерусская. По этому признаку существует два противоположных подхода. Один стремится оставить в игре как можно меньше моделей, дабы все происходящее было максимально реально. Апологеты другого предпочитают точной моделью воссоздать структуру мира, даже если для этого придется немалую часть этого мира сделать "виртуальной". Любителям планирования можно порекомендовать "моделистов", тем же, кто ищет максимально острых ощущений, — "реалистов".

5. Реконструкция. Так называемые *реконструкторы* во главу угла ставят точность атрибутики — костюмов, посуды, оружия. Им важно строгое соответствие материалов и форм реальным. Другие направления интересуются лишь тем, чтобы костюм давал понять, с кем человек имеет дело, и был

по возможности красив. Впрочем, об этом мы говорили в прошлой главе.

6. Командность. Какого взаимодействия с окружающими ждут от вас мастера? Есть ли у вас команда, или вы — индивидуальный игрок? Если команда есть — то к чему это вас обязывает? Ждут ли от вас выступления единым фронтом, или же в вашей "команде" каждый второй — "засланный казачок"? Получите ли вы индивидуальную вводную — или только одну на команду?

Напоследок поговорим о **правилах**. Не так давно их считали чуть ли не самой важной частью игры, сейчас же становится понятно, что они — едва ли не наименее существенная часть мастерской работы. Впрочем, дурные правила вполне в состоянии испортить игру, пусть и не без труда.

Правила делятся на такие основные группы:

Правила распорядка. Где, когда проводится игра, чему равен оргвзнос, и так далее. Что делать с этими правилами, думаю, объяснять не надо; просто прикиньте для себя, насколько они приемлемы, и все. Разве что стоит иметь в виду, что если мастера пишут что-нибудь вроде "красть палатки у игроков запрещается", это не значит, что на играх все, кому не лень, крадут палатки: просто на всякий случай мастера сочли нужным указать это "для самых глупых".

Боевые правила. Во всякой игре более чем на тридцать человек, предполагающей использование игроками оружия, такие правила есть. Главное, что о них надо понять сразу, — это степень их *жесткости*. Некоторые "боевки" требуют от участника чуть ли не реальных ударов мечом, слава Богу, незаточенным; новичку лучше на такие игры не ездить. Если игра предполагает удары мечом с размаху, если натяжение лука — до 20 кг, а оружие, чего доброго, железное — то туда стоит ехать лишь тем, кто твердо уверен в собственных силах и считает, что ему нужно именно это. Новичку можно порекомендовать игры более мягкие, где удар принято фиксировать, владение оружием — проверять (как именно? Тоже не вредно поинтересоваться...), зона поражения ограничивается "футболкой" (корпус и руки до локтя) или "футболкой + ногами до колена", а рукопашные приемы запрещаются. Перейти на жесткие модели те, кому это требуется, всегда успеют.

Экономика. Самая одиозная часть правил. По идее, она обычно предназначена для того, чтобы явления из игрового мира имели место и на игре: например — торговля, или голод, или подкуп... Некоторые мастера добавляют ее из более прискорбных соображений, а именно — чтобы игроки не маялись от ничегонеделания. Не надо объяснять, как это характеризует игру...

Игровая экономика бывает, как правило, четырех основных видов: *натуральная* (в зависимости от экономических действий игрок получает или не получает продукты питания); *чиповая* — за свои действия игрок получает бумажки — чипы, которые нужны для того, чтобы персонаж не умер от голода, холода и болезней; *виртуальная*, где от экономики зависит в основном состояние государств и возможности сильных мира сего; и *экономика роскоши*, также для простых смертных необязательная, при ней экономические действия дают персонажу ту или иную "крутость".

Что такое "экономические действия"? Это тоже может зависеть от модели. Например, в старых вариантах чиповой экономики игроки должны были делать макеты стожков, деревянных коров и прочую ерунду (причем в обязательном порядке! Не то персонажу грозила голодная смерть!). Понятно, что такая "экономика" в первую очередь отвлекает игроков от роли, и редко когда делает что-то лучшее. Бывает, что игрокам надо заполнять длинные таблицы и проводить расчеты виртуальных средств — правда, не всем, а только торговцам и казначеям. Бывает... много чего бывает.

Почему эти правила — самые одиозные? Да именно потому, что они зачастую делаются так, чтобы напрягать игроков без какой-либо видимой пользы. Определить это по правилам обычно несложно.

Небезынтересный вопрос — чем обеспечиваются игровые деньги. Не секрет, что чаще всего экономику делают затем, чтобы на игре имели смысл понятия "богатство", "подкуп" и так далее. При натуральной экономике они обеспечены, грубо говоря, возможностью поесть (никаких собственных запасов игрокам в этой системе не разрешено). При экономике роскоши — мастерскими магазинами с магическими предметами, мощным оружием и так далее. Самый дикий вариант — когда деньги обеспечиваются так называемым "мастерским кабаком". А самый, как ни странно, работоспособный — когда они вообще не обеспечиваются. Потому что игроки вполне в состоянии сами для себя осознавать, зачем их персонажам нужны деньги, а "кабаки" этому только мешают... Впрочем, этот путь тоже может не сработать, и чем больше на игре участников — тем больше на это шансов.

Магия. Тоже пользуется дурной славой, но по совсем другим причинам. Игры с развитой, но не очень тщательно продуманной магической системой известны, например, "тайм-стопами" — долгими паузами, во время которых маги предъявляют друг другу и прочим игрокам толстые пачки документов, удостоверяющих, что они умеют то, что умеют. Ну, а весь остальной мир замер в ожидании, игроки стоят, ждут... Как этого избежать? Очень просто: боевая магия должна быть либо четко описана (действие такое-то выглядит так-то, и ничего ни у кого спрашивать не надо), либо редка, либо магу должны верить на слово. Иначе "тайм-стопы" более чем вероятны...

Кроме того, может получиться так, что маги на игре чрезвычайно сильны, и остальные игроки, во всяком случае — воины, окажутся не у дел. Здесь новичку обнаружить проблему сложнее, лучше попросить совета у более опытных игроков.

Конечно, гораздо важнее другое: насколько магия соответствует духу игрового мира, и в какой мере владение ею зависит от действий и способностей *игрока*. Дело в том, что, если могущество дается лишь потому, что так "в бумажке записано", то неизбежны совершенно неигровые ситуации. Например, ученый волшебник читает свое заклинание едва ли не по складам, святой отшельник молитвами соблазняет девушку, и так далее... Грустно, в общем.

Страна Мертвых, или правила смерти персонажа. Тут во всем разнообразии текстов на самом деле скрываются ответы на всего два вопроса. Первый: есть ли жизнь после смерти, то есть, прекращается ли игра после смерти персонажа — или идет некая загробная жизнь? Игра по миру, основанному на христианской философии, например, почти заведомо должна содержать в себе какой-то элемент игры после игры...

Второй вопрос прост и приземлен: сколько времени должен провести в "мертвятнике" убитый персонаж, прежде чем игрок получит право выйти в игру в новой роли (если вообще получит)? Обычно это время колеблется от пары часов до суток. Чем дольше срок, тем *ответственнее* предполагается подходить к персонажу. Если "отсидка" — пара часов, то смерть перестает быть страшной, и перед нами — игра-боевка. Если он ближе к суткам — значит, персонажа надо беречь, холить и лелеять...

Правила **по умениям** представляют собой нечто среднее между экономическими, боевыми и магическими правилами; в них описаны такие возможности персонажей, как навыки рудознатца, моряка, вора... Здесь надо иметь в виду следующее. Чем более сложных и натуралистических *действий* для отыгрыша умения требуют правила — тем глубже будет вживание. А если достаточно "предъявить сертификат"...

Бывают еще **специфичные для мира** правила, которые классификации не поддаются. Ну и, разумеется, любых из вышеупомянутых правил может не быть вообще. В игре по светскому обществу начала XX века нет ни боевки, ни экономических правил, ни магии — и никто по ним не страдает... Но играм более "классического" типа они оказываются необходимыми.

Какое бы правило мы ни рассматривали — боевку, экономику, магию — первым вопросом может и должен быть такой: как ставилась задача? Для чего нужно это правило? Если мастера об этом не задумались, будьте готовы к тому, что соответствующая часть игры начнет "провисать". В случае экономики — она окажется "чужеродным телом", будет всем мешать или просто исчезнет из игры; в случае магии — выделит магов в отдельную касту всеобщих вершителей судеб, разбалансировав игру в их пользу; в случае боевки — приведет к досаднейшим "дырам". В любом случае, модель, которая делалась без постановки задачи, непременно либо будет мешать игрокам, либо просто тихо развалится, похоронив под обломками не только мастерские усилия, но и те роли, которые были на нее завязаны. Позволю себе процитировать текст, правда, очень давний:

— После многочисленных просьб со стороны населения мы решили запретить всю без исключения так называемую экономику как "вредительство, произвол Валаров и кулинарный бред". Формулировка не моя.

(Овации.)

Н.Мазова, "Киносъемки"

В те далекие времена идея, что экономику можно делать "зачем-то", была отнюдь не очевидна. И вот результат... Героиня Натальи Мазовой говорит здесь о "натуральной экономике" образца 1991-го года, где игроки должны были заниматься какой-нибудь пакостью вроде перебирания замусоренного пшена, а то и сбора крапивы, чтобы получить хоть какие-нибудь продукты. Мне кажется, героиню нетрудно понять...

Конечно, не всегда все *настолько* сурово, но если задача не поставлена — от ее решения можно ожидать любых неприятностей.

Ну, а если она поставлена, и мастера рассказали, как именно, — тогда вы знаете об игре очень много. Понимая, для чего предназначена каждая из моделей, вы можете себе представить, как, по мнению мастеров, будет функционировать *повседневная* жизнь игры.

На самом деле классификация гораздо сложнее, но на первый случай этого вполне хватит.

По идее, ответы на все поставленные нами вопросы должны содержаться в правилах, на сайте игры или в документе-приглашении. Если это не так, возможно, их просто не успели дописать; тогда можно задать вопросы мастерам напрямую. Но ехать на игру, не представляя себе, что имеют в виду мастера, я бы не рекомендовал.

Только помните одно: в ролевых играх всегда есть место чуду. Бывает так, что игра, которая по всем признакам должна провалиться, вдруг оказывается шедевром только за счет энтузиазма игроков. Редко, очень редко — но бывает!

Продолжение книги читайте в одном из двух ближайших номеров «Мании». ■

По мотивам компьютерных игр Carmageddon и Carmageddon 2

ОДНА МЕЧТА

АСТАРОТ
actapot@mail.primorye.ru

Иллюстрация — Геннадий Григорьев

1.

Рев мотора. Бесконечный, угрожающий, злобный. Как я ненавижу этот звук! Ненавижу и боюсь. Рев мотора... Как будто голодный страшный зверь отправляется на охоту. Снова и снова, каждые шесть месяцев Город утопает в жутком безжизненном крике этого монстра. Бойтесь, люди! Бойтесь, звери! Бойтесь все. Потому что монстр не щадит никого. Нет, он не плохой. Просто он не умеет по-другому.

2.

Я не знаю и не желаю знать, когда это началось... Скорее всего, давно — никто не называет даты и не назовет, наверное, никогда. Но я очень хотел бы заглянуть в глаза той нежити из Департамента, которая за грязные несколько миллионов взятки выбила разрешение на это. И я точно знаю, что я увидел бы на дне этих глаз — пустота, чернота и жажда денег. Денег, которых никогда не бывает достаточно. Никогда...

3.

Когда моторы рычат, я всегда отхожу от окна. Были случаи, когда они влетали сквозь оконные проемы, и тех, кто стоял возле них, потом отскребали с осколков. А я не хочу умирать! Я не должен умирать. Ни за что. Никогда... Ведь у меня есть мечта. Ради нее стоит жить. И я буду жить, чего бы мне это ни стоило.

4.

Страшен рев мотора, но есть звук пострашнее... Хруст. Хруст ломаемых костей под колесами автомобиля. Чавк-чавк-чавк-чавк... Красный след за твоей машиной... Это плохо. По следу тебя найдут те, кого ты ищешь сам. Бесконечные догонялки, бесконечное соревнование, бесконечная смерть. Каждые шесть месяцев. Интересно, сколько я еще протяну? Хотелось бы подольше... Мертвый, я не осуществлю свою мечту.

5.

О чем думает Водитель, давя очередного Прохожего? О чем думает Прохожий, глядя на то, как очередной Водитель навсегда выбывает из Гонки? Не знаю. Ни разу не был на месте ни одного, ни другого. Мне рано. Еще — рано. У меня мечта.

6.

Правила элементарны. У тебя есть боевая машина. Ты платишь Департаменту взнос в один миллион кредитов, и с этого момента ты — Водитель. Или другой вариант. У тебя нет денег, но они тебе нужны? Опять же — иди в Департамент! И ты станешь Прохожим. Тебе вставят датчик, который будет транслировать твое местонахождение на дисплее каждой машины, каждого Водителя. Тебя могут убить. Тебя должны убить. И тебя обязательно убьют. Но если ты после соревнований придешь с датчиком в Департамент, тебе выдадут пятьсот тысяч. Конечно, если ты был на улице, а не прятался в подвале своего дома. Победивших Прохожих может быть много, победивший Водитель может быть только один. Да вот только не было еще ни одного победившего Прохожего. Ни одного. Никогда. Это и есть Кармагеддон. Хотите поучаствовать?

7.

Водителей знают все. У них берут автографы, их узнают на улицах, их печатают на обложках модных журналов, снимают по телевидению, в клипах... Они везде — на каждом рекламном щите, на каждом пакетике с чипсами, даже на проклятых страницах «Вестника Департамента». А Прохожих не знает никто. Это мы и есть. Когда у некоторых из Прохожих спрашивают, что их тянет на Кармагеддон, все отвечают, что деньги. И это правда, черт возьми. Только деньги.

8.

Я помню. Пара ребят из нашей школы пошли на Кармагеддон в качестве Прохожих. Мы провожали их всем классом, а потом и из других классов пришли, и еще, и еще... А они гордились, показывали датчики на ладони, а мы смотрели и пускали слюни. Идиоты. Их фото в черных рамках до сих пор висят в холле. Их смерть ничего не изменила, а ведь они думали, что все будет по-другому... Нет, ребята, вы ошиблись. Сид и Ларри... Ларри и Сид. Бедные глупыши... Это произошло двенадцать лет назад.

9.

Я помню. Один раз я смотрел в окно и видел. Видел, как глаза одной Прохожей, немолодой уже, округлились от ужаса, когда Макс Дэмедж ехал прямо на нее. Она думала, что смерть далеко, что с ней не произойдет ничего, пусть другие погибают, а она, самая лучшая и умная, выживет при любых обстоятельствах. Я уже говорил, что Прохожие никогда не побеждали?

10.

Макс Дэмедж — это герой Кармагеддона, можно сказать, ветеран. Его никто не может победить, у него прозвище Неуязвимый. Он лучше всех. На его счету рекорд — тысяча Прохожих за заезд. Столько не сбивал никто. Браво, Макс. Сейчас он не выступает, он мультимиллионер, денег у него хватит на всю оставшуюся жизнь. Но в следующем году, на Празднике, юбилее Города... Будет Большой Кармагеддон. Будет много Водителей и еще больше Прохожих, чем обычно, потому что ставки увеличатся. И вот тогда-то я и исполню свою мечту.

11.

Мечта... Да, у меня есть мечта! Хотите знать, почему я не участвую в Гонке сейчас? А ведь деньги у меня есть. Я скопил миллион еще в прошлом году, но жду следующего Кармагеддона. Почему?

Я жду, когда на улицах будет много Прохожих. Я жду, когда на улицах будет много Водителей. Я жду Большого Кармагеддона. И когда он начнется, я первый понесу свой взнос в Департамент. И тогда я убью их всех, и Водителей, и Прохожих. Чтобы стать звездой, чтобы войти в Историю. Вот это и есть моя мечта!

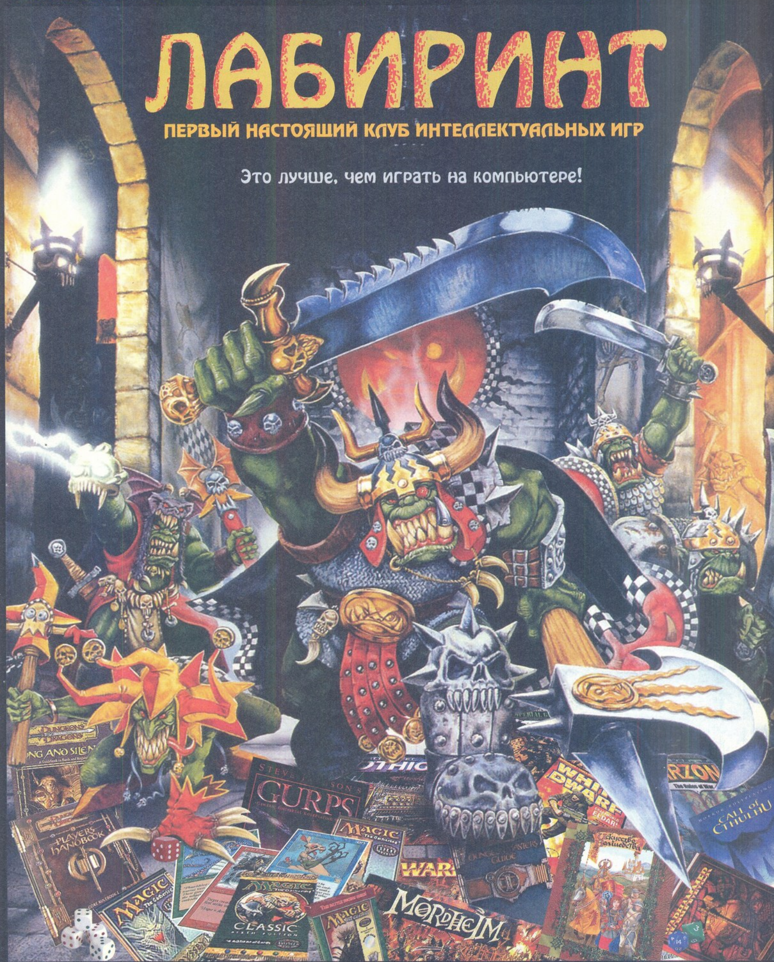
Миром правят не только деньги, Макс Дэмедж. Не только грязные деньги правят этим грязным миром. Есть еще просто ненависть. К тем, кто терпит. К тем, кто порабощает.

Ко всем вам.

12.

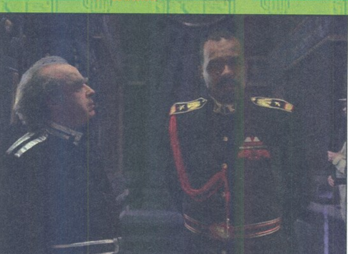
Пять месяцев, осталось всего пять месяцев.

Ролевые игры   Варгеймы   Коллекционные карточные игры   Настольные игры   ...и разливное пиво!



Наш адрес: г.Москва, м"Полянка"; ул. Большая Полянка 28, стр 1   тел. 238-57-59

В лабиринтах под книжным магазином "Молодая Гвардия"   www. rolemancer.ru/labyrinth



Правдивая и почти полная история харконненского наместника юны Раббана, написанная по мотивам «Евгения Онегина»

1.

«Мой дядя самых честных правил,
Когда от ломки занемог,
Меня наместником поставил,
И лучше выдумать не мог.
Его пример — другим наука.
Но, Боже мой, какая скука
Сидеть в Карфаге день и ночь,
Не отходя ни шагу прочь!
Служить во славу ХарконнЕнов,
Шаи-Хулудов отгонять
И ни фига не получать,
Атаки отбивать фримЕнов,
Вздыхать и думать про себя:
«Когда же Червь сожрет тебя!»

2.

Так думал юноша Раббан,
Который Дюны был пахан.
Племяш барона ХарконнЕна,
Рукой тяжелой правил он
И проводил частенько шмон,
И спайса изымал до хрЕна.
(Ну, не до хрЕна, до хренА,
Но это не его вина).

3.

Служив отлично, благородно,
Был сардукар его отец.
Сжигал три сьетча ежегодно.
Но вот — скончался, наконец.
Раббан же был, по мненью многих
Бен-Гессеритских теток строгих,
Мужик солидный, не педант.
Им восторгался адьютант.
(Сей адьютант ментатом звался,
На кличку «Питер» откликался).

4.

Не знавший ни стыда, ни срама,
Любивший вволю есть и пить,
Не мог он дядю от Шаддама,
Как мы ни бились, отличить.
Бранил того он и другого.
А так как нраву был крутого,
То даже дедушка Шаддам,
Который Император сам,
Раббана сильно не любил,
Его за милю обходил.

Частушки по TibSun/RA2

Лысенький Кейн по Кон-Ярду гулял,
Майкл МакНейл за ним наблюдал.
Кучка костей, где МакНейл был раньше, —
Метко стреляют зеленые Баньши.

Ваня Безумный гранату нашел,
Сунул в карман и к Кон-Ярду пошел.
Дернул колечко, бросил в окно —
Mission Accomplished, ему все равно...

Звездочки в ряд,
Косточки в ряд —
На Таню нарвался конскриптов отряд.

Отряд Десоляторов вышел на дело —
Зашкаливал «гейгер» при вскрытии тела.

МакНейл с Умагон по полю гулял,
Киборг-коммандо за ним ковылял.
Выстрел из плазмы, взрывы ракет —
Все, у мутантки бойфренда уж нет.

Крутая коммандо по имени Таня
Красную кнопку нажала по пьяни.
Но не остался в долгу дядя Юрий —
Залпом V-3 ответил он дуре.

Дети в Тибсан в подвале играли,
Мишу МакНейлом зачем-то назвали.
Успел перед смертью он выкрикнуть «Ай!»...
Ох и не любят у нас Джи-Ди-Ай!

Законы Мерфи для Quake

Если у вас максимум здоровья и брони, куча оружия и quad damage, значит, через две секунды вас убьют.

Замечание: если вас не убили, значит, только что все игроки покинули сервер.

Если у противника максимум здоровья и брони, куча оружия и quad damage, значит... через две секунды вас убьют.

Если вы выстрелили из рокет-лаунчера и вас тут же убили, значит, сейчас вы респавнитесь прямо на пути вашей ракеты.

Если вы заметили, что один из игроков стоит на месте и не отвечает на ваши выстрелы, и, догадавшись, что он временно отлучился от игры, по-джентельменски пробегаете мимо, то через секунду умрете от ракеты, пущенной в спину.

Если вы увидели сообщение «Играем только на шотганах», значит, сейчас вас вынесут из BFG.

Если вы найдете на уровне укромное местечко и отправитесь в туалет, то, вернувшись, вы обнаружите свой труп посредине арены, лежащую на клавиатуре кошку и необычайно большое количество фрагов у неприятеля.

Максимум, что может остаться после смерти противника, — это шотган, даже если перед смертью неприятель осыпал вас градом ракет.

Замечание: этот шотган все равно возьмете не вы, а вооон тот паренек с идиотским скином.

Если вы увидели с крыши бойню и пару раз для прикола выстрелили туда из бластера, то все игроки тотчас закончат бой и побегут искать вас, а вы теперь за всю жизнь не отделаетесь от статуса «ныкающегося ламка».

Удовольствие от дуэли и deathmatch'а отравляют враги, а от тимплея — напарники.

Вы бегаете с рокетом, но вас все почему-то рулят из бластера.

Когда вы достаете бластер, все достают рокет.

Если вам понадобится аптечка, то вокруг нее будет не протолкнуться.

Боеприпасы кончаются именно в тот момент, когда они более всего нужны.

Если у вас рокет, то вас никто не заметит, а если бластер, то заметят сразу и все.

Вы точно понимаете, что надо было прыгать, секунду назад словив ракету.

Не считайте, что враг дурак, бросаясь на вас с бластером, — он и так вас завалит.

Если вы взяли мегахелс, то все куда-то попрячутся.

Консоль вылезет именно в тот момент, чтобы заслонить летящую в вас ракету.

Если у вас максимум брони, боеприпасов, все оружие, руна и квад... значит, через две секунды вас телефрагнут.

Если вы один, играя против четырех врагов, вооруженных ракетницами, убьете их всех... то через две секунды на сервер войдет пятый и вынесет вас из бластера.

Вероятность суицида обратно пропорциональна количеству фрагов, остающихся до fraglimit-а.

Следствие: fraglimit не может быть достигнут никогда. Вами — уж точно.

Пущенная наугад ракета попадет прямиком в вас.

Примечание №1: после чего вы сверзитесь в кислоту.

Примечание №2: в кислоте вы приземлитесь на единственную на весь бассейн гранату.

Если рядом с вашим компьютером находится компьютер противника, и если последний захочет перегрузиться, то он обязательно нажмет RESET на вашем компьютере.

Респавн происходит в месте наиболее активных боевых действий спиной к ним, или в эпицентре взрыва BFG, или, в крайнем случае, у рейлгана, к которому бегут человек пять.

При игре в Интернете у вас есть шанс обогнать собственную ракету и взорваться на ней.

Если вы красиво вбежите в комнату, то это никто не оценит, а вас тут же убьют.

При запуске своего конфига вы ошибетесь в одной букве и запустите конфиг тракториста Васи с единственной командой seta name.

Примечание: желание загрузить свой конфиг все воспримут как отмазку.

Из всех мишеней кемперы будут выбирать почему-то вас.

Если в клубе есть компьютер, который жутко тормозит, — на него посадят вас.

Если вы играете с напарником, то, как только вы наберете максимум брони, он случайно попадет в вас из рельсы.

Если напарник дропает вам оружие, то его обязательно хапнет прячущийся за углом паренек с идиотским скином.

Если вы крикнете: «Я только что респавнился, дайте что-нибудь», — то напарники тут же подметут вообще все на базе.

Примечание №1: после этого вас убьют враги.

Примечание №2: зато при фразе «Кому нужен пяток рокетов?» сбегутся все, включая охрану флага и разведку.

Если вы, продемонстрировав молниеносную реакцию, выстрелите по внезапно появившемуся силуэту, то он окажется вашим напарником.

Любые ваши указания к боевым действиям понимаются вашими товарищами по команде совсем не так, как они понимаются вами самими.

Какой подвиг бы вы ни совершили, всегда в команде найдется человек, который скажет, что он сделал бы это лучше.

Если вы беспроблемно смогли принести чужой флаг на свою базу — это значит, что вы один на уровне.

Если вы из бластера все-таки завалили соперника с ракетницей, то к его оружию первым успеет его товарищ по команде.

Если ваша команда с большими потерями взяла флаг противника, то вашего флага на базе, скорее всего, нет.

При групповой игре вы получите попадание именно от наиболее тяжеловооруженного противника.

В общем, если у вас еще осталось какое-то оружие... через две секунды пустите себе ракету в лоб.

Удачи!

Отмазколист для играющих в FPS

Как показывает практика игры в компьютерных клубах, главное — это не хорошо играть. Самое главное — это умение лепить отмазки... Итак, сотня отмазок играющих в FPS. Рекомендуется выучить их все наизусть и применять согласно ситуации. Учтите, что большинство отмазок взято из жизни, так что не претендуют на ярко выраженную «угарность», но, если представить, что это говорил реальный человек, сидя в реальном игровом клубе... Попробуйте. ;)

1. Я поддавался!!!
2. Ну конечно, как ламер — с рокет-лаунчером против шотгана!
3. Ну конечно, как ламер — с шотганом против рокет-лаунчера!
4. Клавиатура без award кликера.
5. Клавиатура с кликером, но не конкретная какая-то. Нажимать трудно.
6. Клава мастдай. Ну, не знаю, мастдай и все.
7. Монитор 14 дюймов. Сакс.
8. Монитор 15 дюймов. Рулез, но точка не .25.
9. Монитор 21 дюйм. Отстой! В глазах рябит.
10. Ты быстрее меня лапами перебираешь, а мои на месте топчутся!
11. Монитор слишком яркий.
12. Монитор слишком темный.
13. Монитор не цифровик. Фигня, а не монитор. Нет, это дело принципа!
14. А ты подсматриваешь!
15. Ты подслушиваешь!
16. С ламерами не играю!
17. А ты оружие взять не даешь!
18. И вообще, в ту нычку только я хожу.
19. А я сидел неудобно!
20. Атмосфера не та... Вот если б мы в нашем клубе встретились...
21. Стол вареньем залит, а с ковриком я играть не могу.
22. Мышка Genius — непривычно.
23. Мышка Microsoft — отстойно.
24. Мышка слишком хорошая, я к таким не привык.
25. Мышь галимая, и вообще, я клавишник!
26. Ну да, я в тебя из шотгана, а ты убежал!
27. Да я просто в носу ковырялся!
28. Да ты вообще кемпер!!!
29. А ракеты наугад за угол пускают только ламеры...
30. Блин, пока думал, куда увернуться...
31. Сам ламо, кемперить нечестно...
32. Блин, рэйл заело...
33. Как ламер с BFG против пукалки.
34. Как ламер с пукалкой против BFG.
35. А ты сам попробуй из BFG'и попасть с 2-х метров.
36. Ага, ныкаться в стенке все умеют...
37. А я разве не в твоей команде???
38. А что, можно на рэйлах???
39. Шарик из мышки вывалился.
40. Ну вот, стоило поддаться, как на шею сели.
41. У меня контактная линза выпала/очки запотели!
42. Че все так медленно???
43. Че все так быстро???
44. Забыл вставить шнур от наушников в штекер, вспомнил на 90-м фраге.
45. Я же просил тебя сделать у себя погромче, а то мне не слышно.
46. Коврик слишком маленький.
47. Коврик слишком большой.
48. Драйвер мыши непривычный.
49. Пива много выпил.
50. Пива мало выпил.
51. Нельзя в меня стрелять — я пиво пил!!!
52. Слишком холодно — руки мерзнут.
53. Слишком жарко — пот коротит мышу.
54. Ни фига не видно.
55. Я дальтоник (выясняется, когда при тимплейном счете 100:100 и за секунду до окончания матча убивает своего).
56. Ты быстрее меня бегаешь.
57. Ты быстрее меня оружие перезаряжаешь.
58. Ты вообще все быстрее меня делаешь!!!
59. Мешает кошка (мышу пугает).
60. А у меня кнопки слиплись.
61. А с ламерами я не играю.
62. А я вот с позапрошлого года в Квейк не играл.
63. Постоянно отваливается ножка стула.
64. Падает монитор, приходится держать его рукой все время.
65. Стол шатается.
66. Стул шатается.
67. А-а-а-а! Коврик для мыши кончился.
68. Ой! От меня мышь убежала...!
69. А я этот уровень плохо помню...
70. Я буду играть, если в ту нычку хожу только я.
71. Оружия мало лежит.
72. Оружия много лежит.
73. Солнце в монитор светит.
74. У меня лампа отсвечивает.
75. Стол неровный, а с ковриком я играть не могу.
76. Я просто с жуткого бодуна.
77. Я устал.
78. А мне все пофигу.
79. Пальцы вспотели и скользят на клавиатуре.
80. Пальцы вспотели, и мышь выскальзывает.
81. А у вас мониторы все мухами засижены — ничего не видно.
82. А у вас мыши не так ездят, как у нас.
83. А у вас клавиши щелкают не так, как у меня.
84. Ты меня пять раз подряд убил, все настроение испортил, а без настроения я не буду играть.
85. Клава на две (три, четыре) кнопки одновременно не реагирует.
86. А почему тебе две ракеты надо, а мне одну?
87. Ты не даешь мне родиться!!!
88. Кто-то мне все время сообщения слал.
89. Я красный, меня издали видно.
90. Я красный — у меня все тормозит.
91. Я играю для удовольствия, а не за фраги.
92. Стул высокий.
93. Стул низкий.
94. Стол высокий.
95. Стол низкий.
96. Ты сегодня нетрезв — у тебя все халявы проходят.
97. Я все время спотыкаюсь обо что-то!!! Вариант: «об кого-то!»
98. Да ты все время на одном месте стоишь, вот я и попасть не могу...
99. У меня просто ник сегодня другой.
100. Так нечестно!!! Я стрелял в стену, а попал в тебя!!! ■



ТЕСТ # 17 2001: последний взгляд

Две тысячи первый год. Первый год второго тысячелетия от Рождества Христова закончился. Окончательно убедив нас, что мы живем в новом Миллениуме. Наступило время собирать камни.

Камней в этом году вышло преогромное количество: от Max Payne и Operation Flashpoint до Civilization 3 и Tropico. Причем русских/локализованных игр в месяц выходило чуть ли не больше, чем забугорных продуктов.

В нынешнем Тесте представлены семь игр из всего того разнообразия, которое обрушилось на наши головы и проинсталлировалось на винчестеры наших компьютеров в 2001 году. Некоторым из них суждено стать победителями в хит-параде «Лучшие игры 2001 года», который будет опубликован в нашем следующем номере. Некоторые, увы, окажутся на второстепенных позициях. Но все они — событие. Событие в своем жанре. Итак, встречайте: **Max Payne (3D action), Desperados: Wanted Dead Or Alive (тактическая стратегия), Tropico (экономический симулятор), Operation Flashpoint (симулятор солдата), Emperor: Battle For Dune (ортодоксальная RTS), Diablo 2: Lord of The Destruction (адд-он), Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura (RPG)**. Каждая из вышеупомянутых игр получила (от меня лично) по одной увесистой медальке и сертификату «Право на участие в Тесте №17». Поехали!

Условия теста

Тест не похож на обычные конкурсы. К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Макс Пейн не хотел быть тем, кем он стал. Он не хотел терять любимую жену и маленького сына. Он не хотел быть подставленным под убийство коллеги и подозрение в связях с нью-йоркской мафией. Он даже с этой самой мафией бороться не хотел. Но пришлось. Одной из ниточек, крепко связующих сюжет воедино, был наркотик, именуемый...

А. Migard
Б. Vikin
В. Beserk
Г. Valkyr

Вопрос второй

Не зря Катя Кармова в обзоре **Desperados** не хотела сравнивать игру с предтечей, Commandos, и тем более пытаться заранее сопоставлять с Commandos 2. Оригинальные «Командосы» были довольно скучны и сильно скованы в плане геймплея, а вторая их часть оказалась настолько замороченной, что ее не спасает даже раскрученное имя. И потом, в «Отчаянных» есть очень четкий шарм. Он заключается в том, что действие игры происходит во времена...

А. Дикого Запада (Америка)
Б. Англо-бурской войны (Северная Африка)
В. Средневековья (Испания)
Г. Тысячи и одной ночи (Персия)

Вопрос третий

Требуется диктатор на высокооплачиваемую работу. Полная свобода действий гарантируется. **Tropico** оказалась удивительно смешной, приятной и интересной во всех отношениях экономической стратегией. Конечно, такого рода играми увлекается далеко не каждый игрок, поэтому всеигрового признания «Тропико» получить не смогла, точно так же, как и ее далекий предок, **Hidden Agenda**. Но тем не менее, разработчики постарались на славу. Кстати, как они зовутся, разработчики эти?

А. Microprose
Б. Firaxis
В. PopTop Software
Г. «1С»

Вопрос четвертый

Один из самых распространенных игровых штампов гласит: «американцы — хорошие, русские — плохие». Америка творит добро, Россия — зло. Просто потому, что кто-нибудь должен быть хорошим, а кто-нибудь — плохим. По той простой причине, что люди не умеют не враждовать. Как справедливо поет Валерий Кипелов, «игры мужчин с войною трудно запретить».

В **Operation Flashpoint** использован тот самый распространенный штамп. Русские здесь плохие (правда, к настоящему моменту должен выйти адд-он с противоположным сюжетом). Впрочем, в данном случае виноваты не все лица с оформленным паспортом гражданина Российской Федерации, а всего лишь...

А. Александр Сердце
Б. Иван Губа
В. Сергей Рука
Г. Владимир Нога

Вопрос пятый

По этой игре у нас в журнале были практически все виды материалов. Анонс, обзор, прохождение, чит-коды, трейнеры и даже отдельный Тест. **Emperor: Battle For Dune** не стал меккой для фанатов жанра RTS, но подтвердил, что не слишком хорошо забытое старое тоже может быть играбельным. И вовсе не надо придумывать какие-то новые извороты и извраты. Достаточно взять старую идею, облечь ее в новую форму, добавить специй по вкусу и подавать на стол в DVD-коробке. Отдельно — майки, саундтрек и скачиваемые по Интернету дополнительные юниты. Кстати, о саундтреке. Сколько талантливых (и не очень) композиторов работало над ним?

А. Двое
Б. Трое
В. Четверо
Г. Пятеро

Вопрос шестой

Пожалуй, лучший адд-он года, **Diablo 2: Lord of the Destruction**, повествует о нехорошем парне по имени Баал. Он, такой-сякой, еще в оригинале умудрился нагло избежать справедливого возмездия главгероя и спрятаться в долине варваров. На охоту за ним выдвигаются старые, еще «Диабло-2-шные» классы героев, а также такие личности, как...

А. Пророк и убийца
Б. Макс и Марго
В. Убийца и друид
Г. Брент Халлиган и друид

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Увы, но по определенным причинам в список участников Теста №17 не попали игры в замечательном, но малопопулярном жанре квестов. Решив исправить сей недостаток, мы поставили лучшего представителя этого направления... в призах. Встречайте: **«Атлантида III»**! Вас ждет увлекательное путешествие в Атлантиду, на этот раз от лица девушки, удивительным образом похожей на



дочь известных актеров Марчелло Мастроянни и Катрин Денев. Красивая графика и отличный перевод служат залогом того, что вы не один день проведете перед экраном монитора. **Cryo Interactive** веников не вяжут, также как и компания **Nival Interactive**, осуществившая локализацию игры. **Издана «Атлантида III» в России компанией «1С».**

Вопрос седьмой

Игра с наиболее животрепещущим саундтреком — **Arcanum**. Скрипка, умиротворяющая и успокаивающая, действует даже вне игры. Вот сейчас я сижу и слушаю arcanum.mp3. Колонки доносят до меня аккорды и басы этой замечательной мелодии... Но вопрос будет не об этом. Скажите мне, всезнающие гейм-гуру, какие концовки у Арканума?

А. Выиграют только хорошие
Б. Выиграют только плохие
В. Выиграть могут как хорошие, так и плохие
Г. Есть три концовки на выбор: «хорошая», «плохая» и «нейтральная»

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на **test@igromania.ru** либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе **«Участие в конкурсах»**.

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

Конкурс происходит в рамках серии "Основы профессионализма в Magic: The Gathering" при поддержке компании "Саргона"



ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ

Пять задачек (точнее, шесть, с учетом дополнительной) всецело и полностью сделаны по картам последнего вышедшего магического сета — **«Одиссеи»**. Как и в предыдущем номере. Так сказать, продолжаем знакомить вас с новыми картами, повышать вашу эрудицию до неизведанных пределов и т.д. и т.п. и много всякого прочего хорошего. Теперь серьезно: все задачки предполагают в первую очередь не убойное знание правил, а сообразительность. Изыскивая ответы, поменьше ищите подлянки в тексте правил и побольше думайте. И у вас все получится (с).

Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме названных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной. Подразумевается, что находящиеся на столе существа уже миновали болезнь вызова (если не сказано иное). Везде, где количество земель на столе не указано, можно исходить из того, что у каждого из игроков они имеются любые (базовые) и в любых количествах.

Мы желаем вам удачно преодолеть хитросплетения задач и достигнуть победы!

I. Проблемы грязных крыс

Противник ломится в атаку. Объявляет в качестве атакующих всех своих существ: двух токенов 3/3, порожденных карточкой **Call of the Herd**. У нас всего 6 жизней и три горы в руке. **Dirty Wererat** и **Okk** — наши единственные существа на столе и, конечно же, потенциальные блокеры. Но кое-что прогнило в датском королевстве: из земель у нас развернутые болото и лес, на кладбище шесть равнин, а в руке только **Aggressive Urge**. У противника карт в руке нет, а жизней у него девять.

Объясните оптимальную последовательность действий, исходя из того, что все последующие карты будут базовыми землями.

II. В погоне за скоростью

У нас на столе **Bearscape**, **Need for Speed** и один токен от **Chatter of the Squirrel** при семи землях: четыре леса и три горы. У противника на столе четыре слона 3/3 — **Trained Armodon**, **Metamorphic Wurm**, один токен от **Battery** и один токен от **Call of the Herd**. На кладбище у него шесть земель, а у нас на кладбище **Call of the Herd**, **Beast Attack**, **Moment's Peace** и **Roar of the Wurm**. В руке у нас **Druid's Call**, **Flametongue Kavu**, **Lure**, **Skizzik** и **Chatter of the Squirrel**. Происходит наш ход, первая главная фаза.

При одной жизни у противника и пяти у нас, ситуация крайне неприятная... что не мешает нам хотеть выиграть. Скажите, как.

Решите данную задачу минимум двумя *различными* вариантами.

III. Гамбит в девять ходов

В этой задаче все последующие взятия карт будут приносить игрокам лишь базовые горы, но об этом атакующей стороне неизвестно. Считайте, что у вас крутое преимущество.

Ситуация сложилась такая. Противник, повернув два болота и одну гору, пытается сказать **Blazing Specter**, намереваясь вместе с **Nightscape Familiar**'ом направиться в атаку. Больше развернутой маны у него нет, а в руке **Urza's Rage** и **Keldon Necropolis**.

У нас на столе одна равнина, один лес и один остров. В руке остров, болото, **Repulse**, **Counterspell** и **Eladamri's Call**. Объясните, как и каким образом закончится эта партия, если у противника двадцать, а у нас девятнадцать очков жизни, и в колоде остались следующие карты: **Rout**, **Sabertooth Nishoba**, **Aboshan**, **Cephalid Emperor**, **Dodecapod**, четыре **Aether Burst**, **Angelic Shield**, **Amugaba**, **Ghitu Fire**, три **Birds of Paradise** и два **Cephalid Looter**.

IV. Черная, цветные и пушистые

У нас в руке подобрались очень смешные карты: **Last Stand**, **Coalition Victory**, **Battle of Wits**, **Nefarious Leech** и **Cromat**. На столе пять **Arheological Dig** и пять **Dream Trush**. У врага 10 хитов, по одной земле каждого типа и **Collective Restraint**. Начинается наш ход, ответьте, какую из карт «Одиссеи» сейчас необходимо взять, чтобы выиграть партию.

В колоде у нас **все** карты «Одиссеи», по одному экземпляру.

P.S. Даже не надейтесь, что мы приведем текстовки всех карт «Одиссеи» на компакте! Ставьте **Magic: Suitcase** и смотрите там.

V. Джинны и минотавры

Мы на своем ходу обзавелись тов. **Chainflinger**'ом. В присутствии **Tahngarth, Talruum Hero** мы надеемся на скорую победу, так как у противника 4 очка жизни. Правда, и у нас всего 7 жизней, но это мелочи, верно?..

У противника на столе в засаде успешно сидели **Mahamoti Djinn** и **Glacial Wall**, что нас не сильно волновало. Но вот в свой ход он поворачивает все свои острова и выкладывает еще одного **Mahamoti Djinn**, вслед за чем отдает нам ход. Очевидно, что следующим ходом мы проиграем партию, если ничего не предпримем. И вот мы берем карту... ну конечно же, это опять не **Skizzik**, а еще одна гора к пустой руке.

Объясните, как закончится эта партия, если на столе у нас этих гор целых четыре штуки, да и **Meteor Crater** есть, и еще два **City of Brass**, плюс один **Petrified Field**. На кладбище у нас **Scorching Missile**, **Earth Rift**, **Reckless Charge**, **Terminal Moraine**, **Keldon Necropolis** и **Boil**.

Попробуйте также объяснить возможные наши ошибки, исходя из имеющейся информации.

Дополнительная задача

Найдите минимум шесть вариантов, как замочить в Типе 2 **Iridescent Angel**, используя ОДНУ карту. Не забудьте, что противник не идиот, и насылать на ангела **Draco** не надо.

Найдите также способы прокачать означенного ангела (+X/+X) и его уменьшить (-X/-X).

При ответе используйте только карты Типа 2 (**Седьмая Редакция**, **Invasion**, **Planeshift**, **Apocalypse**, **Odyssey**).

Где смотреть карты

Все карты, представленные в задачках, вы сможете посмотреть на компакт-диске. Вам доступны три варианта.

Первый вариант: в *«ИнфоБлоке»* есть раздельчик с названием, которое по счастливому совпадению повторяет название конкурса (см. выше).

Второй вариант: в *«Софтверном наборе»*, как обычно, присутствует программа **Magic: Suitcase**, являющаяся здоровеннейшей базой данных по всем картам MTG, существующим в природе (а также имеющая прочие замечательные возможности).

Третий вариант: в *«По журналу»/»Вне компьютера»/Magic: The Gathering* хранится **Oracle**, святая святых мира «Магии». В «Оракуле» содержатся исправленные и абсолютно точные описания всех карт «Магии». После выхода в свет карты MTG часто претерпевают изменения, связанные либо с глобальными модификациями правил, либо с офигеванием разработчиков по мере осознавания того, что они вообще на свет породили, и т.д. Исправления фиксируются в «Оракуле».

Как победить в конкурсе

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять основных задачек либо на четыре основных и дополнительную. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов, а также изящность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты. Но учтите и то, что двадцать страниц демагогического текста идет в минус, а не в плюс. Будьте в меру лаконичны.

2. **Если вы не справляетесь с любой одной из основных пяти задач, то легко можете заменить ее решением дополнительной задачи.** Например, прислать ответы на первые три, пятую и дополнительную, отказавшись от четвертой. И второй вариант: если пять основных задач решены с небольшими огрехами, то правильно сделанная дополнительная задача может эти огрехи компенсировать. Однако сама по себе дополнительная задача не является необходимой, и это ваша воля — решать ее или не решать.

3. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет действовать оптимальным образом.

4. Ответы присылайте на **mtg@igromania.ru** либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе **«Участие в конкурсах»**.

Напоминаем, что письма по электронной почте считаются пришедшими на один день позже.

5. Призовой фонд в этот раз выглядит следующим образом:

Первое место — 6 бустеров Odyssey
Второе место — 5 бустеров Odyssey
Третье место — 4 бустера Odyssey
Четвертое место — 3 бустера Odyssey
Пятое место — 2 бустера Odyssey

Думайте, отвечайте и выигрывайте!

Организаторы

Задачи составил СЕРГЕЙ ШАДОВ (*shad23@chat.ru*).

Организация конкурса, «остальной текст» и генерирование идей для задач: DeD (*dekaadr@softhome.net*). ■




ЯНВАРЬ
СКРИНТУРС #01

Доброго здоровьичка!

Для Скринтурса, так же как и для журнала, наступил Новый Год. Скринтурс жив-здоров, чего и вам желает.

А заодно и напоминает, что для победы вам необходимо запустить **компакт-диск**, зайти в **«Штурм»**, там — в **«Скринтурс»**. Там имеются девять скриншотов из игр.

Вам требуется определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его **по обычной почте** либо на **screenturs@igromania.ru**. Подробности смотрите в разделе ***«Участие в конкурсах»***.

Первым пяти читателям, приславшим правильные ответы, достанется по коробке с квестом **«Петька 3: Возвращение Аляски»**!

«Петька 3» — продолжение одной из самых популярных серий отечественных квестов. Вы опять встретитесь со старыми знакомыми — ВИЧ, Анкой, Фурмановым — но уже в новом приключении и на новом движке. Вас ждут 70 игровых сцен, интересные головоломки, качественная мультипликация и, конечно же, — море юмора, без которого сейчас не обходится ни один российский квест.

**Составитель «Скринтурса»:
Святослав Торик**





Конкурс на лучшую карту по Counter-Strike

Да — окончательное подведение итогов по конкурсу переносится. В принципе, мы успевали подвести итоги в этом номере, но — еще не собралась вся информация от тестеров, задействованных в определении лучших карт. К тому же, в последних числах на нас обрушился такой вал конкурсных работ, причем преимущественно классных, что... эээ... тестировать редакционным составом мы их завершили только дней за пять до сдачи номера, не говоря уж про остальных, кто привлечен к делу.

Но это лирика, которой можно прочистить места спускания продуктов пищеварения. А теперь — практика.

1. На компакте находятся карты, пришедшие на конкурс последними, а также несколько тех, которые были отсмотрены и допущены к конкурсу на последней стадии приема работ. Там много интересных карт, причем есть и такие, которые, несмотря на свою интересность, не войдут в число победителей. Наиболее примечательная из таковых — потрясающая по красоте cs_venice (ее проблемы — ошибка с респауном).

2. Результаты еще не подведены, однако точно известны те двадцать карт, которые претендуют на вхождение в десятку. Таковыми являются **as_coast, cs_assault_forever, cs_bigbank, cs_club_final, cs_da4a, cs_first, cs_liberation4, cs_newestate2k2, cs_perekrestok, cs_siesta, cs_wasp, de_fixxxer, de_ftac3, de_grave, de_minaret, de_rome, de_secret_lab, de_spoole, de_suxxx, de_xpecm.** Из перечисленных пока что больше всего симпатий вызвали cs_assault_forever, cs_bigbank, cs_da4a, cs_perekrestok, de_minaret, de_suxxx. Однако учтите, что это не более чем предварительные данные. Многое еще может измениться.

3. Победителей будет тридцать. Претенденты на вхождение в тридцатку: **as_rock, cs_bunker16, cs_fort_assault, cs_guests, cs_kingpin, cs_westtown, de_blotto_blow, de_dale, de_dust_arena, de_dust_forever, de_fertilizer18_mm, de_maya** и еще пара карт, которые сейчас могли быть не названы.

4. Смотрите компакт и ждите следующего номера.

ЖЮРИ КОНКУРСА




УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах «Мании» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **Тест** выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. **Кроссворд**: 1. Gamer. 2. Sobaka. 3. Igromania. 4. Ru и так далее. **Скринтурс**: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit. **Пять Турнирных Задач** требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то **присылайте ответы разными письмами на соответствующие ящики.**

3. ***Присылать письма с ответами*** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.** Электронная почта: **test@igromania.ru** для Теста, **screenturs@igromania.ru** для Скринтурса, **mtg@igromania.ru** для «Пяти турнирных задач».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №01, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» №03.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». То есть ответы на **январские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до **31.01**. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке **boot@igromania.ru**) — возможно, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес или вы его неточно указали.

С вящим уважением, редакция «Мании»



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №11/2001



Тест №15: Пятьдесят

В тот раз все было против меня...

Верстальщики проморгали номер Теста и оставили старое название вместо нового...

Я дико хотел спать, и поддерживало меня лишь кофе, сигареты «Русский стиль» и стремление сдать текст вовремя...

Геймер, который тоже хотел спать, а не редактировать текст, вместо Exile вписал Exodus...

Но, несмотря на это, я продолжаю пользоваться пастой «Аквафреш»!

Гхм. Ладно, хватит глупых пародий на рекламу, ибо надо заниматься делом.

В основном, дорогие мои, вы падали на вопросе №1. Лично я посчитал его самым легким в Тесте, но вы, видимо, решили, что легких путей не бывает и упорно убеждали вашего покорного слугу в том, что именно КуТри стал откровением в компьютерно-игровой индустрии, заставляя честных геймеров прозревать на тему «Откуда есть пошел Deathmatch». Каким-то образом вылетело из поля вашего внимания, что Джон Ромеро не мог проснуться знаменитым после выхода **Quake III Arena**. Ромеро над ней, вообще говоря, к тому моменту уже не работал и занимался своими делами в ION Storm. А вот Doom, старый добрый Doom — он-то как раз и стал той Игрой, что вечно будет возлежать на вершинах хит-парадов PC-игр.

А еще вы ошибались по поводу Heavy Metal. Да, есть такое направление в музыке, но оно имеет небольшое отношение к одноименному журналу с весьма недетскими комиксами. Где, собственно, и проявилась Джули, главная героиня игры **Heavy Metal: F.A.K.K. 2**.

В остальном ложились кто где. Среднее попадание — 40 из 50, что примерно равно «четверке» по современной системе школьного обучения в России. Поздравляю, двоечниками по предмету «компьютерные игры» вам не бывать.

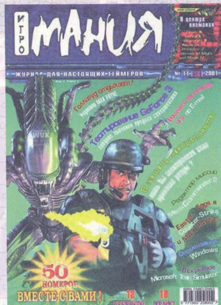
Кстати, Геймер просил извиниться за перепутанный Exile с Exodus, правильный ответ в вопросе про **Myst** — Myst 3: Exile. А я, пользуясь случаем, передаю привет и немаленькое спасибо всем пользователям сети **VoxNet** (особенно **Mnemic**'у и, естественно, самому себе), что в трудную минуту подкидывали мне названия игр, по которым я впоследствии придумывал вопросы.

Ответы (правильные):

1.А, 2.Б, 3.Д, 4.В, 5.В, 6.А, 7.Д, 8.Г, 9.Б, 10.В, 11.А, 12.В, 13.Д, 14.А, 15.Д, 16.Б, 17.В, 18.Г, 19.Б, 20.Г, 21.Д, 22.В, 23.В, 24.А, 25.Б, 26.А, 27.Б, 28.В, 29.Б, 30.Б, 31.В, 32.Г, 33.В, 34.В, 35.Б, 36.А, 37.Г, 38.А, 39.З, 40.Б, 41.Г, 42.Г, 43.Б, 44.В, 45.Б, 46.В, 47.Б, 48.Б, 49.А, 50.В.

Призеры (счастливые):

1. Михаил Александров, г. Москва
2. Михаил Лицарев, пос. Московский
3. Илья Пучков, г. Анадырь
4. Дмитрий Кулешов, г. Подольск
5. Сергей Селиванов, г. Москва



Все вышеупомянутые граждане получат по коробочке с игрой **«Крутой Сэм: Первая Кровь»**. Будут, знаете ли, играть в самый кровавый и «мясной» шутер этого года. Ну, расстреливать Древнее ЗЛО по имени Ментал изо всего чего можно, открывать секретные нычки — в общем, старый знакомый геймплей от DOOM.

Есть и еще не менее счастливые призеры:

1. Сергей Трофимов, г. Новоуральск
2. Максимка, melor_elf@mail.ru
3. Евгений Ткачев, martemil@online.ru
4. Константин Семенов, evincar@mail.ru
5. Александр Сафронов, г. Пушкино (они там, в Пушкино, эрудитов по игроиндустрии рожают, что ли?)

Сии добры молодцы получат следующее: целых шесть компакт-дисков с прилагающимися к ним журнальчиками, именуемыми **«Игроманией»**. Правда, все это удовольствие будет растянуто аж на полгода — именно на столько рассчитана **подписка**, которую мы с гордостью вручаем этой пятерке победителей.

И, наконец, закрывающая конкурс пятерка счастливчиков:

1. Alex, alex_gabber@fromru.com
2. Ivan Gryzunov, igryzunov@mtu-net.ru
3. Александр Чабанец, a1ekz@rambler.ru
4. Глеб Вековцев, fish1989@kogalym.wsnet.ru
5. Станислав Попугаев, г. Москва

Учитывая, что все они победили «е-мыльным» путем, то и достанется им самая что ни на есть онлайновая игра — **«Легенды Меча и Магии»**, трехмерный онлайновый командный шутер в известнейшей вселенной Might and Magic.

А вот дальше, друзья мои, должна была быть еще одна пятерка победителей, которой бы достался «Петька 3». Но, собрав срочный редакционный сбор, состоящий из меня и Геймера, мы вынесли постановление: так как НИКТО **на все вопросы правильно НЕ ответил**, то получается, что мы и без того пятнадцать призов за «недобитые» ответы выдаем. А эти коробочки нам еще пригодятся. Так что, граждане, ждите следующих конкурсов. И отгадывайте «Скринтурс», почтивший вниманием нынешний в номер. Именно в него пошли пять коробок «Петьки и ВИЧа», оставшиеся невостребованными по итогам **«Теста 15: Пятьдесят»**.

"Наследники совы": ответы на бескрылки

В предыдущем номере в рубрике **"Вне компьютера"** была опубликована серия бескрылок, сделанных специально для «Игромании». Все их объединяет тема компьютерных игр. Сейчас, как и обещалось, мы публикуем правильные ответы (даны в треугольных скобках).

1. У Westwood спрашивают: "Чем
Вы игроков займете юных?"
Ответ: "Наш путь известен всем:
То <долгая дорога в "Дюнах">
2. Чтоб я — да выиграть не смог?
Пусть Молине суров и крут;
Где не достанет дланью бог,
Поможет там <мартышкин труд>
3. Мы в школе эпос греков, римлян учим:
Там Прометей, и Гектор, и Сизиф...
От Мумбо-Юмбо вскоре мы получим
<Еще один великолепный "Миф">
4. Тибериума солнце закатилось;
Мы вместе с NOD'ом долго ожидали,
Когда же Westwood сменит гнев на милость.
<Когда нас в бой пошлет товарищ Сталин>

Обращение к победителям конкурсов

Дорогие победители! Призы к вам уже идут, если вы не москвич, и ждут вашего приезда в редакцию, если вы москвич. Если через неделю после покупки журнала вы не получили приз — свяжитесь с редакцией: возможно, по каким-то причинам приз выслать не удалось (например, конверты с письмами перепутали с новогодними подарками и отправили их нашим многочисленным родственникам). Если вы москвич, можете как связаться по e-mail, так и просто позвонить в редакцию — телефоны пожизненно указаны на первой странице журнала.

Над подведением итогов...

Над подведением итогов в который уже раз работали: ***Святослав Торик и Геймер****. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы:* ***Денис Давыдов, Святослав Торик и Алексей Бутрин****. Осуществление выдачи призов:* ***Алексей Бутрин (boot@igromania.ru)****. Призы на конкурсы предоставлены компаниями* ***«1С»****,* ***«Бука»*** *и нами — журналом* ***«Игромания»****.* ■



Боги и герои скандинавского эпоса - в новой тактической игре от New Media Generation. Викинги и тролли, божества и чудовища, населяющие мифические острова, вовлечены в вечную борьбу богов - Одина и Фенрира. Три главных героя неожиданно оказываются в самом центре этой борьбы. Высшие силы определяют их жизненный путь. Смогут ли воины разрушить замысел богов и изменить Судьбу?

- 12 уровней с различными миссиями, заданиями и сюжетными поворотами
- 2 уровня сложности
- До 60 минут игрового времени в каждом уровне
- Оригинальная боевая система: различные виды оружия, несколько типов атак, участие природных сил в битвах
- Яркий стильный дизайн игры
- Простой и удобный пользовательский интерфейс

Рекомендуемые системные требования:

- Windows 98/2k
- процессор Pentium II
- 64-128 Мбайт ОЗУ
- DirectX 7
- Видеокарта с 3D акселератором
- Звуковая карта с поддержкой 3D звука

WWW.NMG.RU WWW.VKIDS.RU

NMG™
NEW MEDIA GENERATION

New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

Катя

Привет вам и с Новым Годом вас, уважаемые собеседники и соратники, читатели и почитатели! Рада поздравить вас с моим самым любимым праздником! Ибо всех нас ждут елки, подарки, бутылки и самый раздолбайский месяц в году — январь. Причем теперь, приобщившись к общемировым культурным ценностям, мы стали начинать праздновать на целую неделю раньше — начиная с католического Рождества. А потом идут Новый год, Рождество, старый Новый год! Никакой Европе такой загул всей страной и не снился — тут нам есть чем гордиться.

И есть чему радоваться. Ибо новогодними подарками радости 2002 года не окончатся, а ждут нас в нем продолжения таких хитов (или китов?), как Might & Magic 9, HM&M4, Elderscrolls 3 и много чего еще. В предвкушении грядущего игрового изобилия наши авторы уже распускают павлиньи хвосты из остро наточенных перьев, чтобы описать этот фейерверк на страницах «Мании», но это — дело будущего. А пока, сидя под редакционной елкой, красиво украшенной блестящими сидюками с хитами прошлых лет, мы с Геймером приступим к разбору писем. По окончании процедуры сделаем твердые копии самых хороших и тоже повесим их на елку.

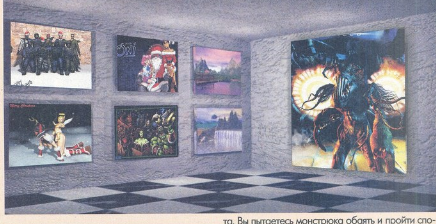
Геймер

Привет всем! Кармическим предназначением Нового Года является то, что окружающий мир снабжает нас подарками всех мастей и разновидностей. Как правило, под Новый Год мы всегда забиваем десяток страниц конкурсами и викторинами всех мастей и разновидностей. Я вон даже собирался стартануть давно уже обсужденную систему выявления почетных читателей, которая в редакционных кругах получила сатирическое название «супа из топора», где выявление почетности выступает в роли топора, а в роли супа — анкетирование вас на предмет того, как нам лучше развивать журнал, конкурс по журналу и, конечно же, призы. Однако всему этому не суждено было сбыться в этом номере, так как массовый поток игровых новинок привел к огромнейшему распуханию раздела «R&S», что не оставило места на многие другие вещи. Ну — ничего страшного. Следующий номер не за горами, там и начнем. И без новогоднего подарка вы ни в коем разе не останетесь. То, о чем так долго твердили большевики, презирая сомнения меньшевиков, свершилось. В «Игромании» появился постер. С него и начнем. Очам ваших глаз — следующее письмо.

Письмо №01

Привет всей «Игромании»! Из нескольких последних номеров я вырезал постеры и повесил их на стенку, но так как комната не 1кв. м, то постеры очень малы и совершенно не смотрятся, поэтому я хочу спросить, почему бы вам не сделать большой постер в несколько страниц. Но я понимаю, что это дорого, и читал ваше мнение по поводу большого постера, НО можно выпускать большой постер не каждый номер, а через 2-3 номера.

Smash (Smash2k@yandex.ru)



Катя

Отвечаю на письмо я, поскольку тема дизайна помещений близка всякой женщине. Несомненно, чтобы обклеить квартиру, маленьких постеров надо больше, чем больших. С другой стороны, если в вашей квартире, как в моей, например, углы не совсем чтобы прямые, то маленькие клеить удобнее. С третьей стороны, с учетом графика выхода «Мании», — ремонт закончится быстрее при задействовании постеров большей площади. Короче, войдя в сложное положение автора письма, мы решили пойти ему навстречу. И не только ему.

Продолжая затронутую в приветствии тему новогодних подарков, обрадую тех, кто хотел видеть в нашем журнале красочный, глянцевый, и главное, БОЛЬШОЙ постер: с январского месяца ваши мечты сбываются, и в каждом номере (скорее всего) вас будет ждать постер формата А3.

Кстати, я слышала об одном оригинале, который решил оклеить стены однодолларовыми купюрами вместо обоев. Поскольку финансы были ограничены, ему пришлось выбрать самое маленькое помещение из имевшихся. Ну что сказать? — туалет вышел симпатичным.

Письмо №02

Уважаемые Геймер и Катя!

Являясь большим поклонником журнала и его постоянным читателем, хочу поздравить Вас с юбилеем. Также традиционно (но искренне), скажу — «Igromania» RULEZZZ.....Z Forever!!!!!

Хочу поднять брошенную Геймером стальную перчатку, упавшую мне (да и другим, судя по содержанию «Почты») на ногу. Это я к вопросу, что нельзя придумать новый жанр игры. Разреши попробовать мне :-).

Представим себе игровой мир РПГ, неважно какой, пусть это будет что-нибудь из фэнтези. Типичная ситуация: вы в коридоре, напротив монстрюк с большим ржавым топором и явно не очень дружелюбный. У вас в руках, допустим, тоже топорик. Однако человек вы достаточно мирный, да и Обаяние позволяет, поэтому драться вам неохота. Вы пытаетесь монстрюка обаять и пройти спокойно мимо. Возможно, вам повезло и все кончилось мирно, а может быть, наоборот, пришлось драться. Однако неожиданно — ХЛОП!!!!!! — и вы поменялись с монстром местами в разгар битвы или учтивой беседы. Ваши действия?! Тут же выясняется, что у монстра работа такая — сторожить проход. И вообще, в случае хорошей работы вы подниметесь в демонической иерархии.

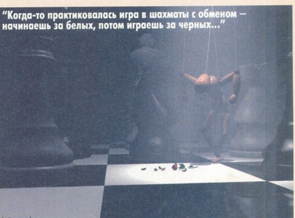
Короче, задачи у вас кардинально изменились! Еще скучно? Хорошо, но вы ведь знаете, на что в прошлой жизни вы были способны, т.е. помните бывшие свои характеристики, оружие и т.д. и т.п. Это знание отразится на ваших действиях или нет? А кто вас обязывает делать чужую работу? Можете продолжить беседу или драку!

А теперь вернемся к началу сцены. А играете вы в онлайне! И монстр — это другой игрок (а может и нет!). Ну как, Геймер, фантазия заработала? Главное, еще никто не гарантирует, что вы не превратитесь в совсем другого персонажа в другой обстановке, например, в вора, пытающегося украсть вещь у лавочника (а это тоже игроки или нет!). Будете вы красть? Собственно, это просто фишка (хотя, на мой взгляд, и крайне интересная), но вы уверены, что это временно и вас ждет другое превращение? А ведь вполне возможно, что ваша роль больше не поменяется.

Другими словами, эти изменения вашего персонажа могут быть как абсолютно случайны, так и вполне закономерны, и могут вообще не происходить никогда! Скажете, РПГ как РПГ, пусть и с новыми элементами?

Согласен, если вы не превратились в короля, на чье королевство напали враги. Будете воевать или пойдете на переговоры? Это уже стратегия! Однако вам больше нравится торговать, а денег и возможностей у короля много.

Это уже экономический симулятор! Но вы



"Когда-то практиковалась игра в шахматы с обменом — начинаешь за белых, потом играешь за черных..."

возглавили войско, и это уже экшен. Можно было бы идею развить и далее, но, я думаю, замысел понятен. Будет интересно играть или нет — большой вопрос. Сложно организовать технически? Думаю, сложно — не то слово. Но ничего совсем уж невероятного :-)

На этом и прощаюсь!

Петр aka bombardus

Геймер

Брошенная мною «стальная перчатка», как выразился многоуважаемый Петр, действительно многим упала, и не только на ногу. Не могу не воспылать гордостью и не озариться радостью по поводу столь удачного броска.

Предложенная идейная архитектура, увы, ничем кардинально новым не является. Попросту берется любой жанр (или десять жанров, без разницы), в рамках которого мы, как заяц в галопе, без устали перескакиваем из одного персонажа в другого. Ну и?..

Катя

Тем не менее, оригинальная идея, и Геймер с этим не поспорит. Когда-то практиковалась игра в шахматы с обменом — начинаешь за белых, потом играешь за черных и т.д. Реализовать ее можно, и даже, по-моему, не очень сложно. Но будет ли это иметь успех?

Ведь в играх одно из основных удовольствий — развитие. Своего персонажа (в RPG), своего вертолетика/танчика/утенка в аркадах, своего города или своей галактики в стратегиях.

А если это не твое? Если тебя могут в любой момент вышвырнуть из города, квартиры, тела, души? Зачем тогда стараться? Зачем мне идти за сокровищем, если через секунду я стану монстром? И зачем играть в такую игру?

Следующая сложность: вживание в персонажа. К персонажу привыкаешь, его начинаешь ассоциировать с собой, любить, думать о нем (это я о хороших играх типа Wizards&Warriors или Civilization. Я до сих пор помню, как во время первой игры зулусские танки высадились во Владивостоке и их пришлось останавливать авиацией). А постоянно вживаться в разных существ, к тому же враждующих друг с другом, сложно.

Так что с геймерским «ну и?» все ясно! Смысл игры утекает в канализацию. Весь процесс напоминает карьеру чиновника поры развитого социализма: сегодня он директор школы, завтра — свинофермы, послезавтра — обувной фабрики. Создается психология временщика, зато теряется стимул к развитию каждого персонажа, в шкуре которого ты оказался. Остается одна цель — досидеть до следующей метаморфозы. Вы согласны?

Письмо №03

Здравствуйте, уважаемая и горячо мною любимая редакция не менее любимого журнала «ИгроМания».

Причина, сподвигнувшая меня на написание сего ...хм, произведения, заключается в статье Андрея Ленского «В защиту виртуальности», опубликованной в номере 11[50] 2001. Ваш покорный слуга хотел бы попытаться поведать о своей точке зрения по поводу виртуальности и «модных» спорах о ней вообще. С вашего позволения, я начну...

Итак, чтобы о виртуальности говорить и спорить, нужно понять, что же сие такое и с чем его едят, в ее абстрактном понятии. Так что это... Мир? Наверно, нет, и даже не иллюзия Мира, а лишь отражение тебя самого в реальном мире. Чего ты добился в жизни, что познал, как чувствуешь ты реальность. Назовем это ...хм, «Твой Мир» ...мир, в котором ты безграничный и полновластный господин ...почти Бог. Ты можешь все... Но, на мой взгляд, это лишь иллюзия, самообман...

Читая большинство статей о виртуальности, сталкиваешься со словами «отдохнуть», «развлечься», «провести досуг». Складывается впечатление, будто говорят не молодые здоровые люди, а утомленные жизнью старики. А вы знаете, что большинство людей, с помощью этих слов, становятся наркоманами (нет... ну теперь знаете)... Слышу гневные возгласы... Ну хорошо, проведем маленькую такую параллель между кайфом наркотическим и виртуальным... Ты встаешь утром, идешь на работу/в школу/университет... вечером приходишь домой усталый и думаешь, дай-ка я залезу в виртуальность/вколю героинчику... Надеваешь шлем, подключаешься/достаешь шприц, вкалываешь... и кайф... А потом привыкаешь, а потом уже понимаешь, что уже не можешь без этого... хочешь еще ...А потом ...упс, и ты наркоман (или виртуальный наркоман). Скажете, чего плохого-то, здоровью не вредит, да и ладно, зато кайф. Может, и не вредит, зато вредит психике, ведь чтобы продлить кайф, наркоман способен на любые гадости... наверное, оборудование будет стоить недешево... А если это выгодно, да и законно, начнется жуткая конкуренция между различными компаниями, что само по себе приведет к удешевлению продукта. И тогда, дети мои, придет день Великого Суда...

Андрей Ленский в своей статье упомянул о «паре заводов на Тайване и трех электростанциях», но ведь кому-то надо на них работать, а кушать чего, манну небесную? Ведь все в виртуальности, пахать-то некому. Лады, создадут там какую-нибудь программу, где все будет автоматизировано, на солнечной энергии, а кушать ...хм, а вдруг хлорофил синтезируют. Все, рай земной... живи не хочу... Так, а детей воспитывать... ага, так их не будет, секс-то виртуальный, а до клонирования руки не дошли, а коли дошли, так их тоже воспитывать надо, все ж какие-никакие человеки. И кто же всем этим будет заниматься? Скажу вам по секрету: Я.

Я, моя женщина и группа таких же, как я, не променявших жизнь настоящую на жизнь виртуальную. И я поведу их против вас, погрязших в пороке и наслаждениях. Я захвачу эту «пару заводов с электростанциями» и сделаю вас своими рабами. Я построю новое государство, возьму все лучшее из виртуальности и остальное запрещу, оставив вас на ее растерзание. Я — со всеми своими качествами и недостатками... Я — со своими амбициями и принципами. Потому что именно Мои амбиции, Мои принципы, Моя вера и Моя любовь делают меня ЧЕЛОВЕКОМ. Что сделаете вы — ничего, что сделаю Я — Я достигну края Вселенной и подарю самую красивую звезду своей любимой. А с чем останетесь вы — с жалким чувством собственной несостоятельности, с 14-ю часами тяжелой работы, чтобы уйти вечером в свою виртуальность. А с чем останусь Я — с чувством гордости за прожитую жизнь, с доброй памятью потомков «остановившего безумие»... (эк... меня занесло-то).

Хотя, вы знаете, быть может, я и не прав... ведь можно будет использовать виртуальность разумно, как например, используют же наркотики в медицине, так и виртуальную реальность можно будет использовать... скажем, для тренировки космонавтов, хирургов и т.д... Все может быть...

Но пока я живу, моя вера в меня самого, вера в то, что я достигну «края Вселенной», питает меня и дает мне желание жить, а для этого мне не нужна виртуальность...

С наилучшими пожеланиями,

Kenzo (kenzo@goldenmail.ru)

Катя

Знаешь, а ведь телевизор тоже делает людей наркоманами. И стоит недешево, а если еще за спутниковую антенну платить, то... Человек приходит после работы, влезает в тапочки, плюхается пузом на диван и кайфует. «Дорожный патруль», «Петровка 38», «За стеклом», взятие Кандагара...

Поэтому будь логичен. Если захватывать электростанции, то и для того, чтобы все телевизоры накрылись. А музыка? А эти симфонические концерты, к которым возникает жуткое привыкание, отвлекающее от конструктивной деятельности по улучшению мира? Надо бы запретить.

И такое идеальное правительство уже есть на нашей земле. Называется — Талибан. Правда, похоже, недолго ему осталось.

А вообще... Первую часть письма читала с интересом. Ну, указывает чело-



...А потом ...упс, и ты наркоман (или виртуальный наркоман)."

Про Counter-Strike

Здрасьте, дорогая редакция горячо любимого журнала. Хочу послать вам мое давнее стихотворение, написанное черт знает когда (примерно год назад) в порыве вдохновения бессонной летней ночью. Толчком к написанию послужило мое первое знакомство с мультиплеером в лице Батьки-»Контре». Помимо прочего, посылая вам это стихотворение, руководствуюсь принципом: «Мы, типа, тоже не пальцем деланы и стихи писать умеем. Воспринимать как ответ поэтам-квакерам».

Стихотворение написано на основе ранних версий Counter-Strike, когда менты еще могли купить 4-7.

[SR]OZZY (Волгоградская область)

* * *

Синее небо. Сухая жара.
Все продолжается эта игра.
Кучка терроров, горстка ментов.
Каждый к убийству за бабки готов.
К черту заложников. Бомбу забыть.
Нужно не выжить. Нужно убить.
Главное вовремя не растеряться.
Можно бояться. Нужно бояться.
Пуля затылок террора найдет —
Каждому гаду настанет черед.
Быстро, уверенно трачу зарплату.
На плечи — броню. За пояс — гранату.
Винтовка в руках. В карман — магазины.
В стремленье убить все ментяры едины.
Слева и справа сухие щелчки —
Вокруг закупаются контры-сачки.
Команда слаба, и притом даже очень.
Опять не потянем. Обидно! А впрочем...
Еще один проигрыш. Все как один
Поляжем на карте. И... «Terrorists win»

* * *

Нет! Не дадим мы себя победить.
Надо напрячься, играть и убить.

* * *

Счет на секунды. Рвемся вперед.
Кто первый придет — тот первым умрет.
Вдруг — наоборот! Он даже убьет!
А может, вообще никого не найдет.
...Медленно... Боком... Вышел в проем.
Чист коридор... Пусто в нем.
Три шага назад. К окуляру приник.
Дальняя стенка почти впритык.
Еще отошел, присел. Буду ждать,
Мне-то терпения не занимать.
Снайпер. Мне места нет в гуще событий.
Взираю на бой сквозь зуминга нити.

* * *

(Появляется враг — потенциальный фраг)

* * *

Жму на курок. Выстрел! Еще!
Резво бьется приклад в плечо,
Пули буравят тело врага.
На рукояти вспотела рука.
Бандюга упал. Фраг засчитали.
Фрага только что Zipper'ом звали.
Крик: «Чисто!» Вперед, быстро!

* * *

С краю заметил террора, присел.
Ловко. Уверенно. Клик — прицел.
Нас трое. Ты один.
Шансов нет. Уходи.
Он был глуп — решил взять напором
И на асфальт упал скоро.
Но все же чумовой
Одного забрал с собой.
Сколько нас? Двое. Террор — один.
Нас вроде больше. Чего ж сидим?
Ну, брат, держись! Настал твой черед.
Знай — не старость тебя убьет.

* * *

...Черный цилиндр из-за угла.
Белая вспышка. Свет в глаза.
Влево прыжок. Назад! Наза-а-а!!!

* * *

Сквозь пелену: выстрел, стон.
В глазах проясняется. Шаг в сторону.
Мент лежит. Надежда на мне.
И все... так... ме-е-е-е-едленно... Словно во сне...

* * *

Этот гад из «Шакала» целит в меня.
Сердце упало.
В последнюю долю секунды присел
Выстрел...
Мимо. Жив! Успел!!!
Рвусь вперед и без зума
Палю в него, как безумный...

* * *

На карте de_dust я остался один.
И «counter» б.... «terrorists» все-таки «win»!

век на возможную опасность, точку поворота в развитии цивилизации, правильно указывает. А вторую... Кто ты такой, чтобы считать свой путь правильнее, чем чужие? Кто тебе дал право думать о превращении других в рабов?

Я очень люблю компьютерные игры. Но на 95% уверена, что в реальном мире, в том числе и для окружающих людей, сделала не меньше тебя, а может быть, гораздо больше. Потому как сильно от твоего письма отдает юношеским максимализмом. Будем надеяться, пройдет.

P.S. Да, не забудь выкинуть свой компьютер сразу после прочтения этого письма. Не привыкай к наркотикам.

P.P.S. Не переходя на личности, все же поинтересуюсь: что о замашках мачо Kenzo думает особа, которую он собственнически называет «моя женщина»?

Геймер

Согласен почти со всем, что высказала Катя. Но не удержу себя в узде молчания и добавлю пару словечек. Так сказать, всыплем чуток пряностей: авось, бульон покрепчает и аппетитнее будет.

Обойдусь без комментариев. Если кто вдруг не поймет — ну, значит, не судьба.

1. Распространенное заблуждение: считать, что все вокруг дураки, а «Я» один — умный.

2. «Матрицу» смотрели? Которая на киноэкранах? Там говорилось следующее. Матрица создала для людей виртуальную реальность, которая была сущим раем. Но люди не смогли выжить в раю и стали дохнуть, как мухи на зимнем стекле. И тогда Матрица, плюнув и поматерившись, создала для них другую виртуальную реальность, с массой проблем и сложностей, присущих реальной жизни. Точнее, просто нашу же реальную жизнь им и создала. И людям понравилось, они сделались довольными и продолжили успешно влачить свое существование — на радость Матрице. И — я не верю, что виртуальность, являющаяся полнейшим наслаждением и кайфом, какового не встретить в жизни, поимеет хоть один шанс на то, чтобы стать по-настоящему интересной.

3. Нет для нас реальности, кроме той реальности, которую мы знаем. Создавая виртуальный мир, разработчики действуют по образу и подобию известного им мира. Не ждите ТАМ ничего такого, что не видели ЗДЕСЬ. Изменится только антураж. И дозволено больше будет.

4. Наркотики, в отличие от трудящихся в поте лица и иных филейных частей тела разработчиков, вытаскивают на поверхность нашего восприятия то, что вроде бы и из нашей реальности, но в то же время сильно от нее отличается. Не надо сравнивать. Это разные вещи.

5. Любая развлекуха опасна для здоровья личностей с неустойчивой психикой. Так всегда было. Но еще не было развлекухи, которая бы поглотила человечество.

Ну и еще десяток пунктов, которые вы, пустив мозги в правильном направлении, додумаете сами.

Письмо №04

Здравствуйте, уважаемые товарисчи горячо любимого журнала! (...) Скажу всего одну вещь, тем людям, которые пишут вам и кричат, что нужно убрать ту или иную рубрику. ЛЮДИ! ВЫ НЕ ПРАВЫ! Подумайте о других! вот мне, например, совсем не интересны рубрики «DEATHMATCH» и «Вне компьютера». Но ведь наверняка есть люди, которые это читают. Так пусть журнал будет интересен всем, а не ограниченному кругу лиц.

Gnom (mong1@aport2000.ru)

Катя

Спасибо за письмо. Потому как Gnom не только поднял важно-насущную для журнала тему — присутствие/отсутствие тех или иных рубрик, но и подал ее в абсолютно правильном разрезе.

Автор письма абсолютно прав. В частности, в том, что нынешний облик журнала — это плод коллективного разума и коллективных желаний всех наших читателей. Как правильно писал В.В.Маяковский: «Если рубрики открываются, значит, это кому-то нужно, значит, кто-то хочет, чтобы они были, значит, кто-то называет эти странички жемчужинами...» Что, Геймер, я снова что-то перепутала?..

И есть много способов донести ваше личное мнение до редакции: послать письмо, анкету, поучаствовать в голосовании на сайте. Поверьте — глухи мы не останемся! А «терпимость и плюрализм» как девиз при дележе места в журнале — очень хороший лозунг!

Геймер

Между прочим, о голосованиях на игроманском сайте (*www.igromania.ru*). Вывешенный мною на него опрос происходил под лозунгом **«Какие рубрики в «Мании» нужно увеличить?»**. На кону было девять претендентов: «R&S: В разработке», «R&S: Вердикт», «Deathmatch», «Железный цех», «Территория разлома», «Интернет», «Вскрытие», «МатрицаПлюс», «Вне компьютера». Остальные разделы я включать не стал, так как увеличивать мы их точно не собираемся.

Как и ожидалось, в большинстве своем народ проголосовал за увеличение блока **«R&S»**, причем, опять же согласно ожиданиям, **«Вердикт»** уверенно лидировал по сравнению с **«В разработке»**. Вообще, статьи по вышед-

ОПРОС

Какие рубрики в "Мании" нужно увеличить?

- ☑ R&S: В разработке
- ☑ R&S: Вердикт
- ☐ Deathmatch
- ☑ Железный цех
- ☐ Территория разлома
- ☐ Интернет
- ☐ Вскрытие
- ☐ МатрицаПлюс
- ☐ Вне компьютера
- ☐ Ничего никуда увеличивать не надо!

можно выбрать несколько вариантов

голос

шим играм всегда пользуются большей популярностью (процентов на 15), чем статьи по играм, находящимся в процессе создания. Это везде и всюду, не только в «Игромании».

Следом по рейтингу вышагивали **«Железный цех»** и **«Интернет»**. Впрочем, позиции последнего можно сразу чуток занизить, так как раздел интересен только тем, у кого Интернет наличествует, а на сайте как раз только эти самые, у кого он наличествует, и голосуют.

Дальше — **«Deathmatch»** и обзорно-аналитическая **«Территория разлома»**. Некоторое удивление вызвало, что **«Вскрытие»** и **«МатрицаПлюс»**, которые обычно были выше по рейтингу, на сей раз приотстали. Впрочем, голосование ведь велось не о пользе рубрик, а о том, надо ли их увеличивать. А «МатрицаПлюс» и так уже здоровая как черт, да и «Вскрытие» далеко не в каждом номере на паре страничек умещается. У них сейчас — вполне достойный и правильный объем. Так что все логично. Плюс, опять же, примем во внимание, что «Deathmatch» частично ориентирован на тех, кто может играть в онлайне, а на сайте — исключительно онлайновая аудитория.

Кто бы сомневался в том, что последнее место окажется у раздела **«Вне компьютера»**, который из всех девяти имеет наиболее узкую направленность. Интересно было, каково будет отставание раздела от остальных. Оказалось, что небольшое. Лишнее подтверждение тому, что раздел нужен, но занимает в журнале именно тот объем, который и должен занимать.

Суммируя общий смысл проведенного на сайте голосования: увеличивать «R&S» и «Железный цех». Пока что так и происходит. И — ждем результатов по анкетам, которые были в предыдущем номере. Информация, которая в них содержится, станет основной отправной точкой для дальнейшего развития журнала.

Письмо №05

Теперь про патриотизм — в играх надо поступать так, как бы ты поступил в подобной ситуации в жизни! Играть за тех, за кого тянет, и если вы убиваете русских и побеждаете Сталинов, то это показатель вашего патриотизма! Я в РедАлерте НИ ОДНОЙ МИССИИ за союзников НЕ ИГРАЛ!

Русский Ламер — M.Nodski nodski_lamerus_m@bk.ru

Катя

Первая моя мысль проста, как репка: многократно доказано, что игра — это только игра, а не тренажер и не модулятор поведения. И ни в какой цензуре или идейных обоснованиях она не нуждается. Хочешь — бей Сталина, хочешь — кидайся в Интернете дротиками в Бен Ладена.

Вторая мысль — по конкретике этого письма. По данным Солженицына из «Архипелага ГУЛАГ», во время коллективизации погибло около 20 миллионов наших соотечественников, а еще 10 миллионов стали жертвами репрессий 30-х годов. А потом была война, в которой, как выяснилось, не только Гитлер был виноват, а это — еще 20 миллионов потерянных жизней. Не знаю, как вам, а мне даже думать об этом страшно. Пять полных столиц, или треть нынешнего населения страны — трупы! И мысль сотворить из Джугашвили (это настоящая фамилия Сталина) народного героя кажется мне кощунством. На мой взгляд, патриотизм — это делать все, чтобы такой вот Сталин не мог прийти к власти и тем более оставаться во главе страны 28 лет!

Письмо №06

I.G.R.O.M.A.N.I.A — Intellected Global Russian Optical Mouse, Ace of News, Interesting to All!

Отвлекающий состав — Александр Шевчук aka BuBL ;)

Геймер

Помнится, некоторый продолжительный период времени назад я давал расшифровку «Игромании». И вот — поступила новая версия от тов. Александра Шевчука. Вполне себе прикольная... хотя и не совсем очевидно, чем «Игромания» родственна оптическому представителю семейства мышастых, да и еще и глобально-русско-интеллектуальному... возможно, подразумевалось, что мы везде елозим и на все оптику наводим, и шастает наша мышка по всем просторам России, и каждый раз при этом думает, думает, думает и интеллектом свербит, а потом мы про это все козырно пишем в новостях, типа асы и вообще монстры, и это оказывается (как ни странно) интересно для всякого и для каждого... Но не будем придираться. Тов. Александр Шевчук проявил горение творческой искорки, чего и вам от всего сердца желаю. Кто еще как нас расшифрует, присылайте, радируйте, кричите через мегафоны, мы обязательно... опубликуем... ваши... расшифровки... в «Почте».

Катя

Ну что могут кошки сказать о мышках? Догадайтесь сами.

Мы в сети

Геймер

Очередная серия линков от читателей «Игромании» для всех остальных игроманьяков, журнал читающих. Адреса подобрались интересные: лично я для себя кое-что нашел. Так что — походите, позаглядывайте.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

Адреса страничек

1. **www.roval.narod.ru.** Развлекательный портал. Пока что молодой, но есть что почитать и на что посмотреть (стихи про Кваку, анекдоты, ссылки, статьи об играх и т.д.). Можете внести свой вклад в развитие портала. Подробности на сайте.
2. **http://tos.hut.ru** Посвящен РПГ и AD&D. Много различных мануалов для скачивания.
3. **http://mp3.pochtamt.ru.** Прикольные MP3-файлы (пародии, переделанные песни и т.д.). Оформлено во флэше в виде Интерактивного WinAMP'а. Из самых интересных MP3: УбилиГейтса.mp3 (пародия на «Убили Негра»), ДОС (пародия на «Дождь» ДДТ), пародия на Titanic, микс из реклам...
4. **www.periodgames.dax.ru.** Сайт об играх.
5. **http://wolfgl.narod.ru.** Для настоящих фанатов того самого Вольфа!
6. **www.raidercs.narod.ru.** Моя страничка посвящена мне, Каунтер-Страйку и маленько программированию и хакерству. Оформление сакс, но не судите книгу по ее обложке.

Катя

На этом я прощаюсь с вами, дорогие читатели! Веселых вам праздников!

Геймер

И прочтите, если еще не прочли, стихотворение, присланное товарищем [SR]OZZY и посвященное Counter-Strike. Удачного Нового Года вам всем!

Предновогоднее оптическое интеллектуальное сканирование ваших писем с помощью козырных мышей и новостных асов интересно для всех исполняли:



Катя (kat@igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

ЖУРНАЛЫ И КНИГИ ПОЧТОЙ

Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс | область (край)

район

город (поселок, деревня, село) | а/я

улица (квартал, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, линия) | дом | корпус | квартира

господин | госпожа | фамилия

имя | отчество

число | месяц | год рождения | год города | телефон

Заказанные лоты

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

Порядок оформления бланка-заказа

1) Впишите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;

2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг;

3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква);

4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: **111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания"**. Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или в письме.

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно 8% от общей суммы заказа). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

Номера лотов и цены

Наименование	Лот	Цена (руб)	Цена с доставкой
Журналы			
«Игромания» №6 2000	600	20	55
«Игромания» №8 2000	800	30	70
«Игромания» №9 2000	900	30	70
«Игромания» №10 2000	1000	30	70
«Игромания» №11 2000	1100	35	75
«Игромания» №12 2000	1200	35	75
«Игромания» №2-3 2001	301	40	80
«Игромания» №4 2001	401	40	80
«Игромания» №5 2001	501	40	80
«Игромания» №6 2001	601	45	85
«Игромания» №6 2001+CD	6015	60	100
«Игромания» №7 2001	701	45	85
«Игромания» №7 2001+CD	7015	60	100
«Игромания» №8 2001	801	45	85
«Игромания» №8 2001+CD	8015	60	100
«Игромания» №9 2001	901	50	90
«Игромания» №9 2001 + CD	9015	65	110
«Игромания» №10 2001	1001	50	90
«Игромания» №10 2001+ CD	1015	65	110
«Игромания» №11 2001	1101	50	90
«Игромания» №11 2001+ CD	1115	65	110
«Игромания» №12 2001	1201	50	90
«Игромания» №12 2001+ CD	1215	70	115
«Геймпостер»	13	15	40
Книги			
«Место действия: «Вавилон-5»	10	40	80
«Лучшие компьютерные игры» №10	1110	65	110
«Мир PlayStation» №1	121	40	80
«Мир PlayStation» №2	122	40	80
«Мир PlayStation» №3	123	40	80

6 2000 | 8 2000 | 9 2000 | 10 2000 | 11 2000 | 12 2000






2-3 2001 | 4 2001 | 5 2001 | 6 2001 | 7 2001 | 8 2001







9 2001 | 10 2001 | 11 2001 | 12 2001

ИГРОМАНИЯ








«Место действия: «Вавилон-5» | Выпуск №1 | Выпуск №2 | Выпуск №3 | Выпуск №10 | Геймпостер

Эти книги и журналы также можно приобрести или заказать:

1. На сайте *www.igromania.ru*

2. В компьютерном салоне «НОРМА» (в 3 мин. пешком от м. Беляево). ул. Профсоюзная, д.93А, офис 104. Без выходных. Предварительный заказ журналов по тел. 330-2774 336-2688

Как пройти - см. на *www.norma.ru*

3. На книжной ярмарке (м. Проспект Мира) в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354. Ассортимент и цены могут отличаться от того, что представлено в журнале.